

アニメーション「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」
キャラクター&メカニカルワークス 上巻



アニメーション「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」
キャラクター&メカニカルワークス 上巻



アニメーション
「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」

キャラクター & メカニカルワークス

上 巻



上下巻カバーで描かれる 安彦良和描き下ろし『THE ORIGIN』ワイドイラスト

アニメ「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」
キャラクター&メカニカルワークス 下巻 収録内容
INTERVIEW

安彦良和(総監督)、安彦良和×大河原邦男(オリジナルメカニカルデザイン)
山根公利(メカニカルデザイン)、明貴美加(メカニカルデザイン)
草間瑠仁(軍装整備デザイン)、鈴木卓也(メカニカル総作画監督)

WORKS

キャラクターワークス …… ザビ家、ラル家、アムロ、地球連邦軍関係者ほか
メカニカルワークス …… 地球連邦軍モビルスーツ、艦船ほか

特別収録イラスト
初描き下ろし、大河原邦男によるシャア専用ザクI

アニメーション「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」

キャラクター&メカニカルワークス

上巻

I N D E X

INTERVIEW

安彦良和(総監督)	004
隅沢克之(脚本)×谷口理(プロデューサー)	015
ことぶきつかさ(キャラクターデザイン)	058
西村博之(総作画監督)	104
池田秀一(キャスト、シャア・アズナブル役)	109

WORKS

キャラクターワークス	021
メカニカルワークス	063

『THE ORIGIN』の始まり

総監督 安彦良和

2001年6月、ガンダムエース創刊号にて、「機動戦士ガンダム」テレビシリーズのコミカライズ作品として誕生した『THE ORIGIN』。ガンダムオリジナルスタッフであり、当時、すでに漫画家として活躍していた安彦良和が描くとは言え、状況は平坦ではなかった。テレビアニメから漫画へ、漫画から再びアニメへ。『THE ORIGIN』が辿った道を安彦の声で振り返っていく。

『機動戦士ガンダム』という名作を 海外に発信できる、今の時代の営業ツールへと

原点に突きつけられた
逃れられない現実

漫画『THE ORIGIN』がスタートするまでにはいろいろありましたが、最終的に承諾したのは18年前になるでしょうか。'00年の5月末に、「やります」とお答えしたんです。そのときに来ていただいたのは、サンライズの山浦栄二(さん)さんと吉井孝幸(さん)さんでした。

お引き受けしようと思った一番の理由は「テレビシリーズ(『機動戦士ガンダム』)の映像がもう厳しい状況にある」ということです。特に海外に営業する際に「持つて歩けない」と、かなりストレートな言い方をされていたね。それに代わるものとして、『機動戦士ガンダム』の漫画版がほしいと言うんです。日本の漫画は海外でも通用するツールだし、持ち運びしやすいし、営業にちょうどいいと。

最初は頭に来たんです。アニメ業界から離れ、やっと自分が描きたい漫画をマイペースで描けるようになってきたところだし、僕はサンライズの社員でもありません。ましてや『ガンダム』が海外で売れようが売れまいが、まったく興味はなかったんです。そういう気持ちだったので、最初は相当邪険に断っていました。

当時は(キャリアから)『ガンダム』を消したい、とすら思っていたのが正直な気持ちなんですよ。そのとき手掛けている漫画も『ガンダム』とは似ても似つかないもので、自分の仕事にとって『ガンダム』は何のメリットにもなっていませんでした。ようやく「忘れ去られた」と思っていたときに降って来た話ですから、それはもう迷惑でしたよ。

ただ、「(テレビシリーズを)今さら見てももらえない」という言葉は痛かった。日本だったからね、古いアニメに対しての言い訳が効くんですよ。「あの時代に作って、予算はこれぐらいで、スケジュールも短くて、スタッフも手薄だった……」という感じで。特にマニアックなファンの方なら、すぐにその辺の事情は理解してくれます。でも、海外ではそんな言い訳は通用しません。「これを『見るのか?』と言われれば、返す言葉がありません」。

実は当時、国内でも海外と同じような状況になり始めていて、若いファンの方に対して、今さら20年も昔のテレビシリーズを見せることは難しかった。『ガンダム』と

いうシリーズ自体は続いているけど、当時はまだ『SEED』(『機動戦士ガンダム SEED』)も始まっていってませんでしたからね。アニメファンの世代の移り変わりから、ガンダムシリーズは取り残されていた。それは『機動戦士ガンダム』の当事者として、耳の痛い状況でした。

ちょうどガンダム20周年(99年)に、久しぶりに雑誌の取材を受けたことも、執筆を決めたきっかけのひとつです。以前からアニメ雑誌は送られて来ていましたけど、業界から離れていたから、それまで取材はお断りして誌面も見えていなかった。ただ、20周年の期間限定本の取材ということもあって、ロングインタビューを受けたんです。そうしたらいろいろと気になることが書いてあるわけですよ。特に「どのガンダムが好きか?」というアンケートが引っかけかかりました。その時点で『機動戦士ガンダム』もシリーズの1作品でしかない。「数ある作品の中のひとつに成り下がったか」という現実を実感しましたね。

また、非常にプライベートなことですが、息子がガンダムファンだったことも『THE ORIGIN』のことを前向きに考えるきっかけになっていきます。「『ガンダム』を漫画にして欲しいと依頼されている」と息子に話したら、「どうするの? やるの?」と僕以上に興味を持ってくれてね。「『ガンダム』を描くと、こいつも嬉しいのかな?」と思いついて。結局、息子はアシスタントとして、ずっと『THE ORIGIN』を手伝ってくれました。気が置けないから便利なんですよね。

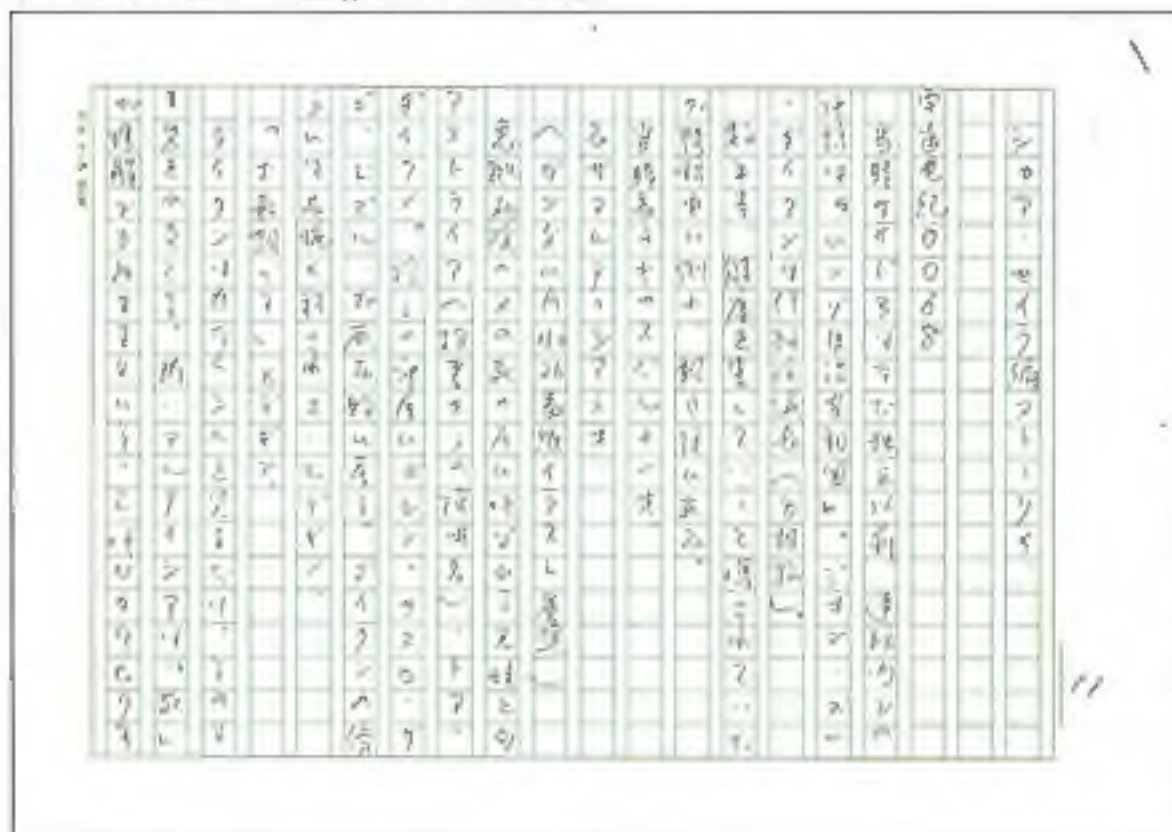
振り返ってみると、直接大きな要因というよりは、細かいことが積み重なって「やろう」という気持ちになっていったと思います。

ダイジェスト的な構成から 大幅な方針転換へ

'00年の春に漫画を「やります」と承諾して、「でも終わるまでに3年ぐらいかかりますよ」という話は吉井さんにしました。漫画は手間がかかるし、長期間は覚悟をしてもらわないといけないよ、と。そうしたら「3年もかかるか」と(笑)。

なぜ3年なのかと言えば、ちょうどその頃検診を受けた際に、「肺に何かある」ということで、検査入院をすることになってしまってたね。結局、悪い病気ではなかったんですが、投薬治療をするということで、

「シャア・セイラ編」プロット原稿



アニメ化された過去編。その「シャア・セイラ編」の文字プロットは2004年8月に書かれた。「シャア・セイラ編の為の付録資料」と題された原稿は、400字詰め73枚という大変な密度のものだった。

「THE ORIGIN」ネーム

安彦の筆が走る漫画のネーム。ガンダムエースの連載時のもので、こちらは最終巻「ひかる宇宙編」のものだ。アムロとの対決シーンでは、テアが口説き回したかつての闘争事件が重なるように描かれた。



2ヶ月ほど入院しなければならなくなつた。それでやることもないから、何となくネームを切ってみたんです。

普段はネームを描かずにいきなり原稿を描きますが、病院のベッドでできるのはせいぜいネームぐらいですからね。そこで全体の構成の見当をつけようかなと、筆を執りました。漫画化の目安にしたのは劇場版3部作です。それをネーム化してみても、だいたい3年あればまとめることができると思つたんです。

最初に考えた『THE ORIGIN』の構造は、そのネームの通り、まさに劇場版3部作を元にしたものでした。あの当時、富野由悠季は相当頑張つて、2時間×3部作という上映時間を確保したんです。それ以前に映画化された『宇宙戦艦ヤマト』なんて約2時間半の1本ですからね。しかも、テレビ放送の再編集という内容。サンライズが「ガンダム」の劇場版にイメージしたのは、まさに「ヤマト」だったと思います。何せ、テレビシリーズを映画化する。前例は「ヤマト」しかなかったわけだから。

でも富野由悠季は「直さなければ映画館にかけられない」と、3部構成と内容修正を会社に承諾させました。僕はその頃体を

壊して入院してしまいましたが、病院で彼から報告してもらつて、すごく嬉しくなつた記憶があります。テレビシリーズは途中でダウンしたことで、一番大事なラストの部分に開くことができませんでしたからね。それを富野由悠季が勝ち取ってくれて、直すことができたんです。

ただ、逆に言うところ「ここまでやらせてもらったんだから、もういいや」という気持ちもありました。当時のことを考えれば、普通はテレビシリーズの再編集が当たり前。直しなんかさせてもらえませんか。それをやらせてもらったことで、『ガンダム』への思いは満たされた感じだったんですよね。

実際に当時は3部作の内容を、「うまくまとめたな」と思つていたんですよ。でも、『THE ORIGIN』の作業にあたる際、改めて見返してみたら、「こんなシーンがあつたんだ」「あそこが抜けている」「ここは捨てられないでしょ」という気持ちが出てきて、そうすると最初の目算が狂つてきて、ダイジェストではダメだなあと。これはもう描き始めてすぐに思いました。

本編が想定していたあるべき展開へ導く

テレビシリーズの内容に手を加えるということは、『THE ORIGIN』を描くうえで承諾してもらつた条件のひとつです。テレビシリーズでキャラクターや物語の展開にブレがあるのは仕方がないところではあるんです。毎週放送のテレビシリーズを作っている以上、時間がありませんから、咄嗟の思い付きでシナリオが書かれることは珍しくありません。現場にいたから状況は知っていますし、富野由悠季に苦渋があつたことも想像がつくわけです。

そもそも当時、業界において『ガンダム』ほどストーリー性のある作品を1年4クールで作るといふ事例はありませんでした。ストーリーものと言っても、「次、何かネタない?」「こんなのどう?」という具合に、1話完結のお話を繋げて1年物を作っていた時代ですから、今日のようなシリーズ構成はあまり機能していなかったのが実情です。

そもそも『ガンダム』に限らず、1年物のテレビシリーズで物語が中だるみするのは当たり前で、「ここを乗り切れば何とかラストで盛り上げられる!」という考え方が普通でしたからね。ゆっくりにお話を展開を考えようとしても、毎週の納品はすぐそ

ここにある。週間のスケジュールの中でそんな暇はないですよ。

そういう状況で作られたことに対して、『THE ORIGIN』が忠実である必要はありません。他の漫画家に『ガンダム』の内容を変える権利はないかもしれませんが、メインスタッフとして作品に関わっていた自分には、その権利はあると思うんです。手を加えることができないのなら、敢えて僕が描く必要性を感じませんしね。

例えば後になってホワイトベースの航路が迷走するのを、『クルーの苦悩』とか『政治に翻弄』なんて言っている方もいたようですが、それは間違いですよ。ライター（脚本家）陣が何とかネタを盛り込もうと途方に暮れていただけです。それがホワイトベースの航路に反映されたんです。ジャブローに行きたいんだったら、さっさと行った上で形勢逆転しつつ、オデッサで勝つという順番のほうがいいじゃないですか。でも、それだと展開が早くなりすぎて、プロットがどんどん消化されていってしまう。その帳尻合わせみたいなのがあったわ

けです。

逆に後半の展開が分かりにくいというのは、明らかに打ち切りの影響があるでしょう。当時、富野由悠季の頭の中には、52本構成の終盤の展開があって、それを駆け足で畳みこむを得なかったわけですから。漫画にすることで手を加えることができるなら、ちゃんと納得できる展開に直していかないとけない。

誤解しないでもらいたいのは、だからと言って『THE ORIGIN』が、『機動戦士ガンダム』本来の形だということではありません。サンライズや富野由悠季が原案を描いてコミカライズするのであれば、『本来の形』と言えるかもしれませんが、僕個人の営みで了承していたに過ぎません。

ですから『THE ORIGIN』のアニメでは、原作は富野由悠季とサンライズの企画室（矢立肇）、漫画原作が自分という形になっています。つまり『THE ORIGIN』はサンライズのオフィシャルコミックではあっても、『機動戦士ガンダム』のオフィシャル

リメイクではないという、非常に微妙な立ち位置にいるわけですね（笑）。

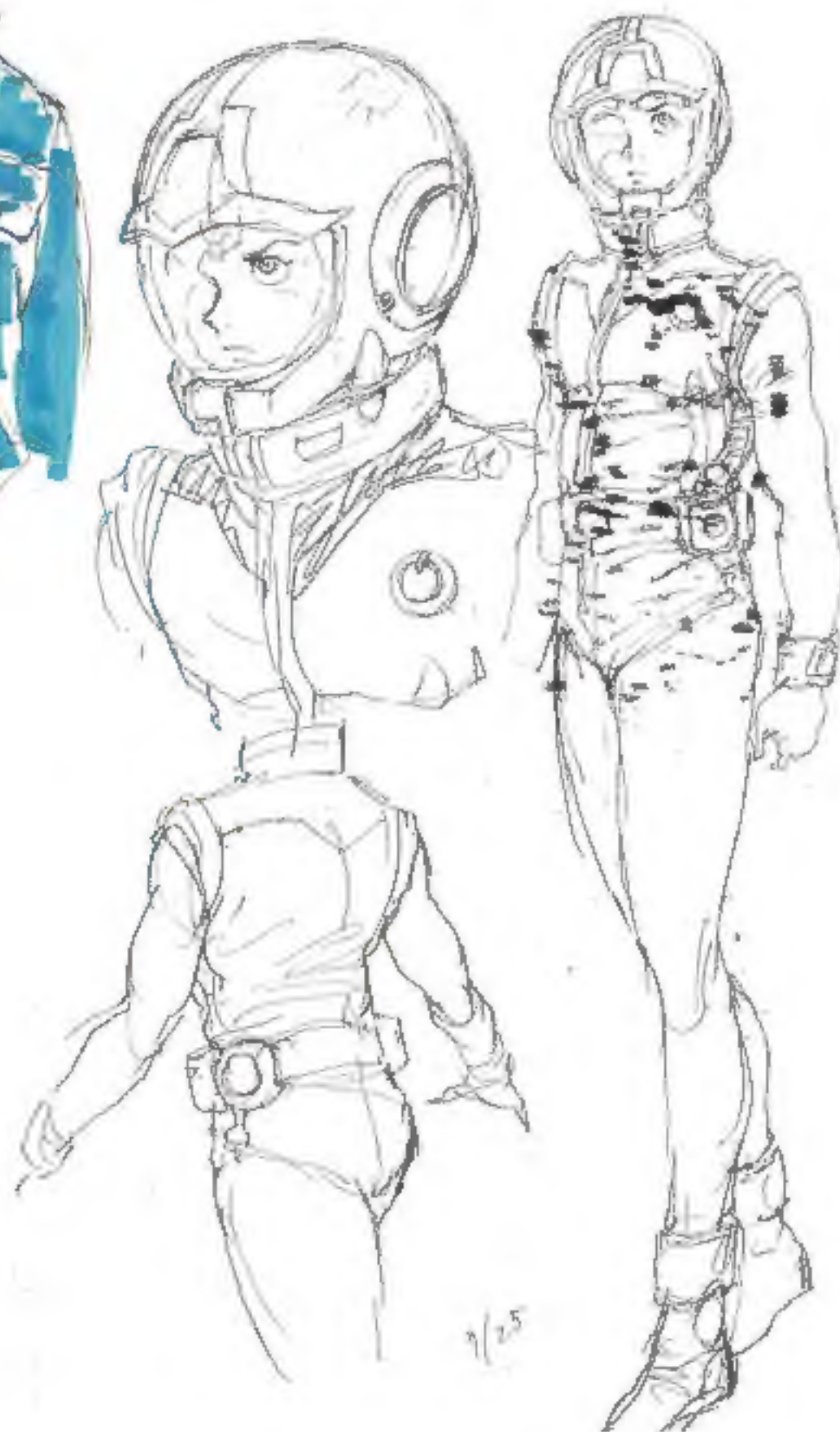
富野由悠季が率先して『機動戦士ガンダム』をリメイクしていれば、それがもっともオフィシャルなリメイクになったと思うんです。その場合、僕が描いた『THE ORIGIN』とは違う内容のものになっていたでしょう。

ただ、彼はひとつのところにとどまらない男ですから。多面性を持っていて、日々変わっていくタイプですから、振り返るように過去作をリメイクしたいとは思わなかったんだと思います。それよりも前に進みたい、新しいシリーズを作りたいという気持ちがあったから、多くの続編を作ったことになったと思います。だから僕が『THE ORIGIN』を手掛ける際にも、彼はただ「読ませてもらう」とだけ言ったんでしょうね。富野由悠季が承諾するという条件で、僕が『THE ORIGIN』を描くうえで

コミック『THE ORIGIN』 [キャラクター]デザイン案

『THE ORIGIN』の連載に向けて安彦が描いた主要キャラクターのデザイン案。鉛筆が走り、彩色が鮮やかにキャラクターを立たせる。

アムロ・レイ



コミック『THE ORIGIN』 [キャラクター]デザイン案



ブライト・ノア



フラウ・ボウ



シャア・アズナブルへの誤解を解きたい その気持ちで過去編の創作に

シャアという人物は
何を背負っているのか？

当初想定していたダイジェスト的な構成ではうまくいかないという気持ちは過去編を描きだくなって決定的になりました。描き進めていくうちに、だんだんシャアというキャラクターがよく分からなくなってきたんです。もともと分からないことが多いキャラクターでしたが、「ここまで分からないなら、いつそシャアの物語を描きたいな」と。

シャアはアムロよりも年長で、人生経験が長いわりに、何を背負っているかが明確ではありません。アムロは視点が少年だから無我夢中……それで構いませんが、大人であるシャアは、その背景が分からないと良い敵役にはなり得ない。シャアに対してファンの人が抱いている誤解というか、間違った解釈が作品の受け止め方を歪めてしまっていると思えてきたんです。

シャアは本来ネガティブな存在であるはずなのに、『Z』（『機動戦士Zガンダム』以降、いつの間にかポジティブな人物にされていると感じていました。これはシリ

Zものの宿命みたいなもので、敵役（ライバル）の人氣が出てしまっただけで、主役を食ってしまおうという状況になっていました。敵役の人氣は作品成功の条件でもあるんですが、それが過ぎると主客転倒になって、メッセーじ的なものが裏返ってしまっているんです。

作り手は主役を生かすため、人氣のある敵役を作ることを目指すわけですから、ある程度そうなるのは仕方がありません。『ヤマト』ではデスラーがそうでした。人氣を背負ってしまったがゆえに、最後には味方になってしまった。ファンの方には悪いけど、『Z』もそうです。あのシャアが味方になってしまった。デザインを担当していた関係で絵コンテを読んでいましたけど、僕にはシャアが何をしたいのか掴むことができませんでした。シャアが主役っぽく動き出すことで、言い方は悪いんですが、物語が破綻してきているように感じました。

結局、シャアに憧れてはダメなんです。シャアは反面教師にならないといけないキャラクターで、彼のように生きてはダメなんです。仕事ができ、高いスキルを持つ

ていて、部下にも慕われて、女にもモテる……。それだけで「格好いいよね」なんて支持されてはちよつと困るんです。

編集部に対しては、「単行本の1冊くらい横道に逸れたいんだけど、大丈夫？」とお伺いを立てました。そのときは大事な部分を描いたら本筋に帰ろうという気持ちだったんですが、編集部が調子に乗って、「いつそ一周して第1話に戻るまでやりましょう」と言い出して。結局、過去編で6巻分も使うことになりました。

普通は横道に入ると人氣がなくなったり、「本筋に戻れ！」という声が上がったりするものらしいんですが、そういった意見はまったくなかったようで、それなら「頭に戻るまで描いたほうがいいんじゃないか」となったみたいです。

シャアはヒーロー、という誤解を解くための過去編

過去編で何を描きたいかははっきりあつて、まずシャアのメンタルはどのように形成されたかという点。それは彼の生い立ちから描かないと意味がありません。そしてテレビシリーズで描かれた中で、「これはシャアらしくないんじゃないか」という展開を修正することです。

だからと言って、テレビシリーズ後や他で書かれたシャアのイメージを取り入れる



セイラ・マス



シャア・アズナブル



ジオン兵



コミック『THE ORIGIN』 [キャラクター]デザイン案

ことは考えませんでした。例えば富野由悠季がかなり早い時期に書いたノベライズ^③とありますが、それも取り入れようとは思いませんでした。『THE ORIGIN』のブレインストーミングで、「ちなみに小説版ではこうなっています」と言われたこともありましたよ。でも、それは受け入れていません。僕が描こうとしているのは、テレビシリーズ『機動戦士ガンダム』における富野由悠季の仕事なわけですから。

ただ、「ララァ・スン」は私の母になつてくれるかも知れなかった女性だ」というシャアのセリフがあると書かれたときは、びっくりしました。「そんなセリフ、どこにあった？」と探したんですけど、「逆襲のシャア」にあったんですね。それを知ったとき、「やっぱりシャアはマザコンだったんだ！」と膝を叩きました。お墨付きをいただいた気がして。それは僕が考えているシャア像に、完全に一致するものだったんです。

富野由悠季は閃きタイプなんですよね。いきなり降ってきたようなアイデアが『ガンダム』の中にはたくさんあるんです。彼は「突然じゃなくてちゃんと考えている」というかもしれないんですが、逆立ちしても真

似できない部分があります。僕は平凡な人間だから、何かが降りてくるように閃くことはありませんから。

言い方は悪いけど『ガンダム』の中には、閃きゆえに脈絡なく見えてしまう部分があるのも正直な印象です。彼のことは十分にリスペクトしているけれど、僕は信者ではありません。僕の中には僕の富野由悠季観があるので、そこは守りつつ手を加えています。

『THE ORIGIN』で印象が変わったキャラクターがいるということも、手を加えたことによる結果だと思っています。例えばデギンはステレオタイプな悪という印象があったかもしれないですが、「富野由悠季が単純な悪として考えているはずがない」というのが僕の勝手な考えです。

そもそも『機動戦士ガンダム』の物語は、正義と悪を分けるような単純なものではありません。それは放送が終わった当時から言われていたことでもあるし、その構造こそがファンの皆さんにとっても新鮮な驚きだったと思うんです。

それならばダイタンだって、聖人でもスベースノイドを導く超人的リーダーでもない、悩めるひとりの男だったとしても不思議

議ではありません。デギンにしても、そんな男を暗殺して密かに権力を奪取するような単純な悪ではないわけです。

レビル將軍にしても、完璧なリーダーではないんですよ。結果的に似てしまいましたが「ヤマト」の沖田艦長をイメージした方も当時は多かったかもしれません。沖田艦長は真面目で尊敬すべき大人というタイプ。あの人「行け！」と言ったら部下は文句なしについていく。レビル將軍は「戦争と平和」のクトゥゾフ將軍をイメージしました。したたかで、結構なタヌキです。

メカを描くことに 抱いていた抵抗感

『THE ORIGIN』を描くうえでの条件は、まず富野由悠季が承諾すること、そしてテレビシリーズの内容に手を加えること。そして、メカを描くアシスタントをつけて欲しいということでした。

とにかくメカを描くのが鬱陶しくて、自分としても描き続ける自信がなかったんです。結局探しているうちにスケジュールがなくなり、仕方なく自分で描き始めたわけですが、連載が始まってみたら意外といけそうだったので、アシスタントの息子と2人で最後まで描き切っています。今の漫画

コミック『THE ORIGIN』 [メカニカル] アイデアスケッチ

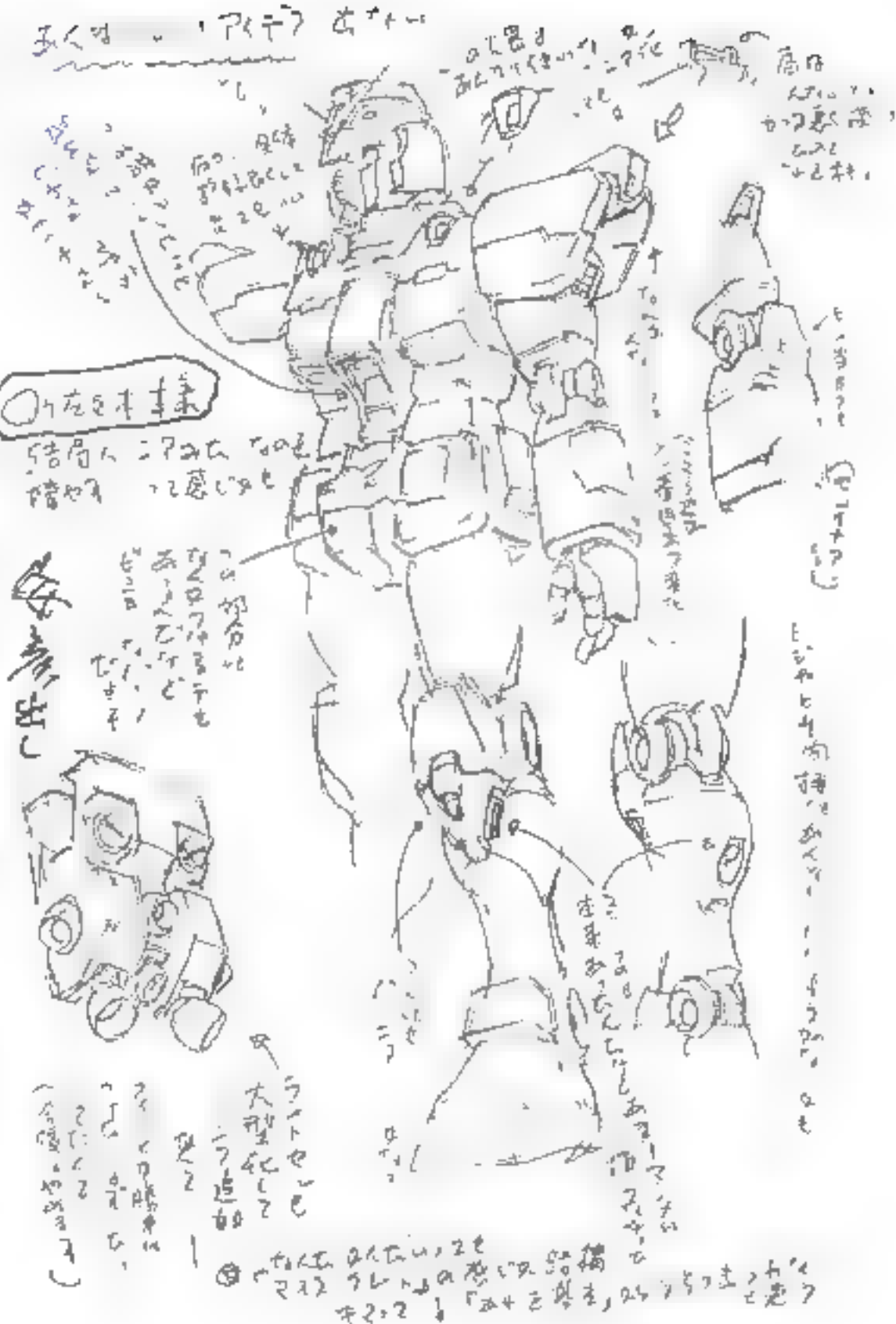
「THE ORIGIN」のメカニカルは、TV版、スからすべて「デザインされている。メカニカルデザインは大河原邦男が担当しているが、それ以前に安彦からデザインアイデアが提案されている。これはその、部たが、とれも細かなアイデアが書き込まれている。

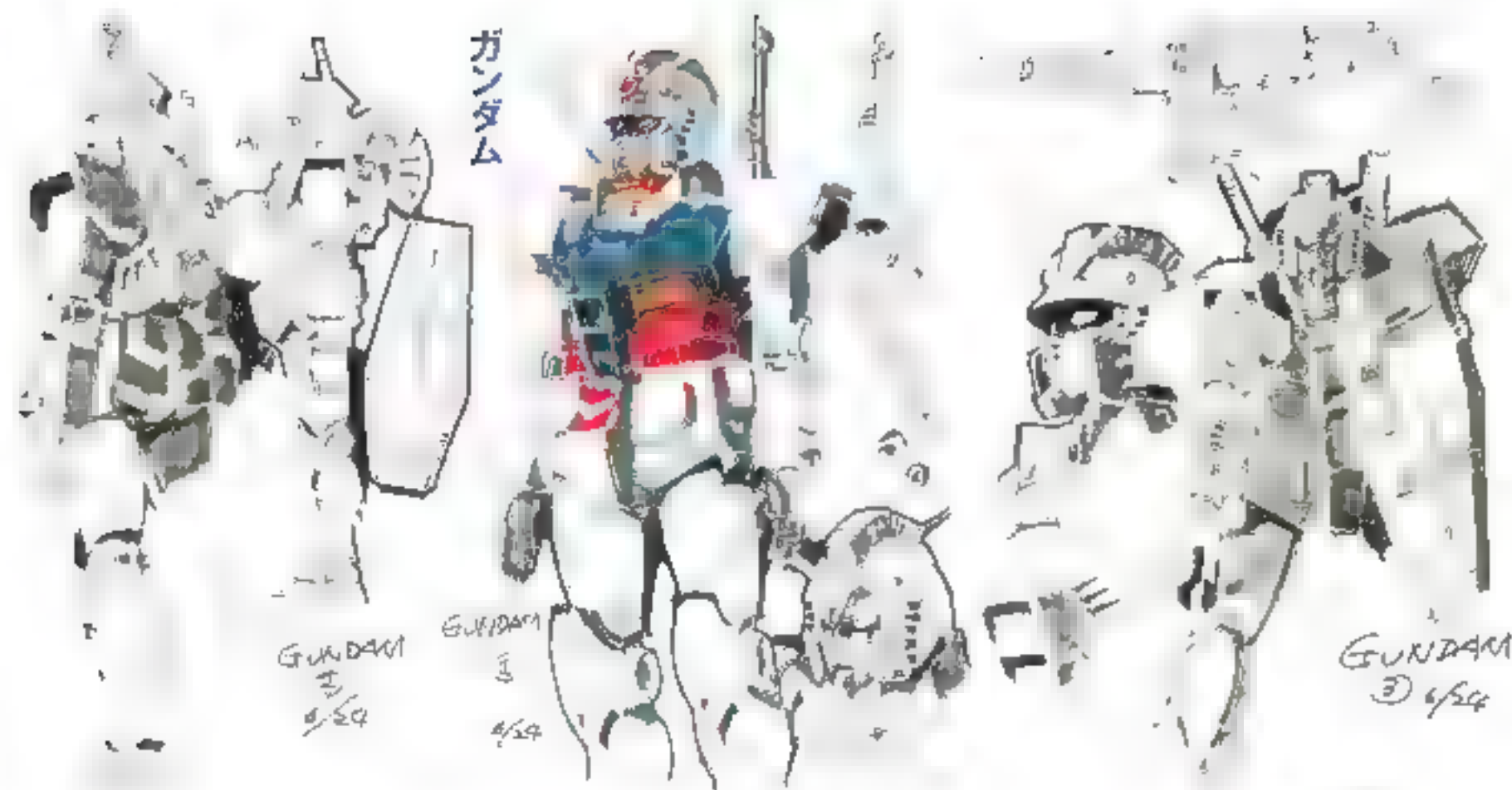


アッガイ



ガンダム





コミック『THE ORIGIN』 [メカニカル] 安彦デザイン案

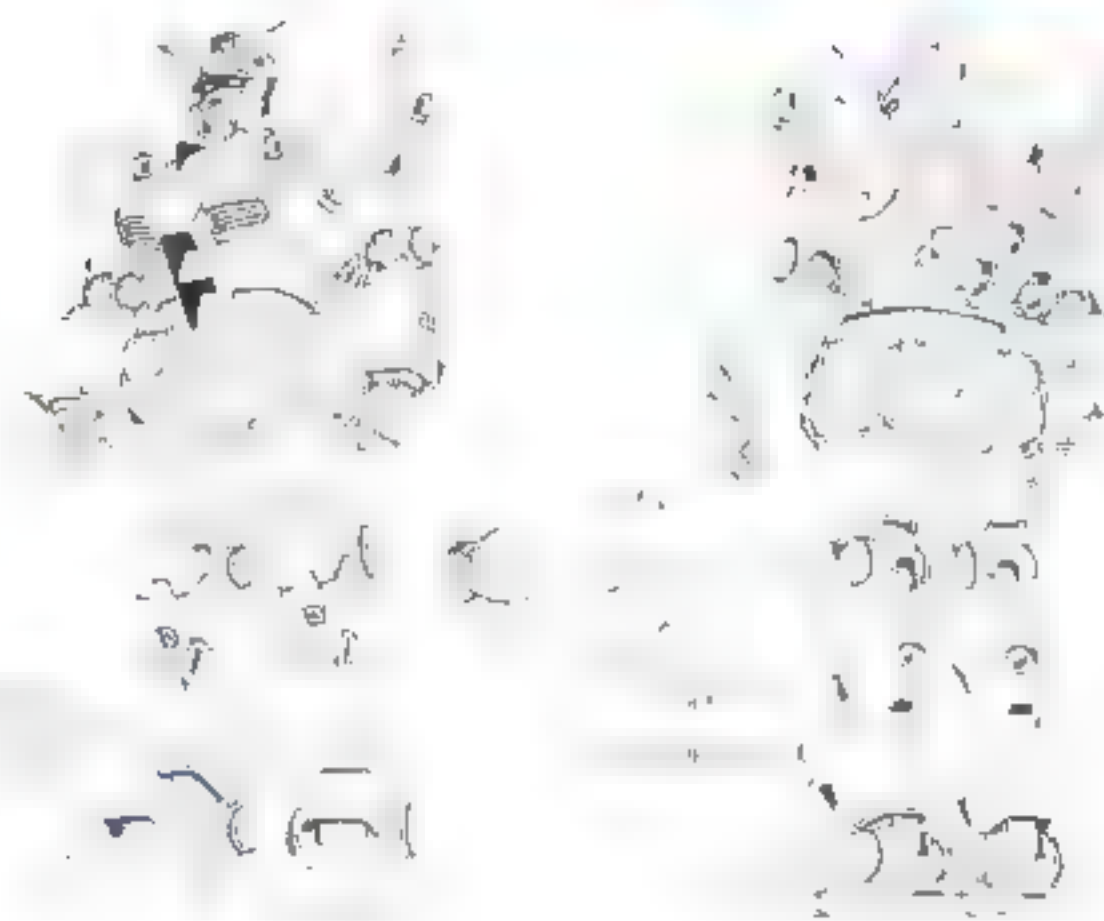
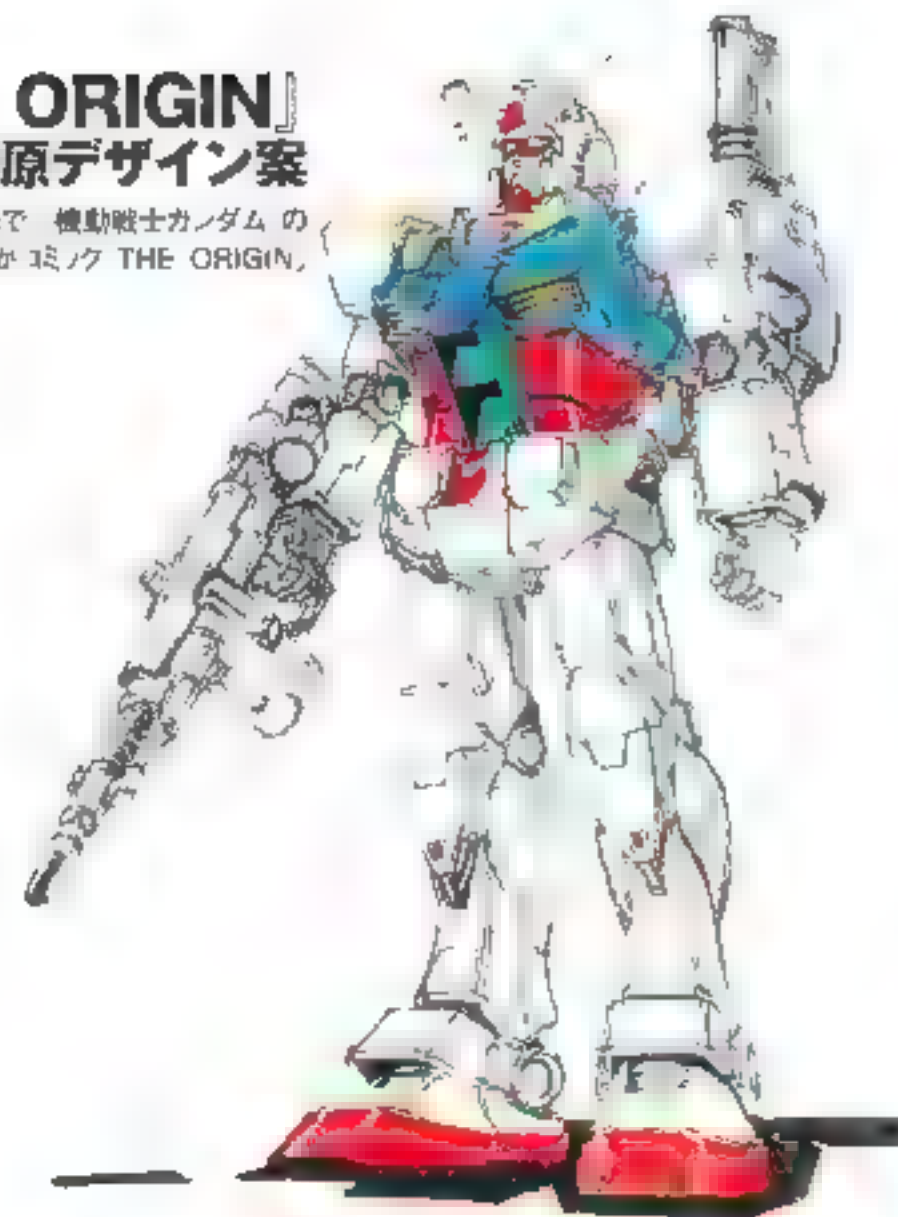
大河原が仕上げた新デザインを、安彦が再び漫画用に落とし込んだデザイン案。ガンタムのショルダークヤノン、RX-78-01に搭載されることとなった。タイトルまで書かれた安彦のメカ画稿は非常に珍しいもの。

ガンタム



コミック『THE ORIGIN』 [メカニカル] 大河原デザイン案

安彦が出したアイデアを取り込み形で、機動戦士ガンダムのメカニカルデザイン・大河原邦男がコミック『THE ORIGIN』用に描いたデザイン案。



コミック『THE ORIGIN』 [メカニカル] 安彦デザイン案

SAKU

20

ザク



家さんは、何かと取り憑かれたようにメカを描き込むで、よー、そんな絵と並べられたらたまりませんけどねー笑

連載第1話のときには、メカを描く際、リベンを使った箇所があるんですけど僕は普段は筆を使うのでよれた線になるんですけど、これではメカも背景も描けないと焦ったんです。でもすぐに、リベンは諦めましてリベンを。こんなモノで絵は描けないって一皮。

それとは別に、MS（モビルスーツ）のベースのデザインに手を加えなへきかとうかでは迷いました。物語のラインは破綻なく流れていく自信がありましたけど、MSのデザインはファーストガンダム以降とんとん過激なっていくたで、もううーで永野護さんや、や、その後もカトキ、メさん、らのような人々のデザインが出てきました。

そうしたデザイナーたちと比べると、大河原邦男さんのデザインは、とてもゆったちとしていいます。それはいい部分でもあるんですけど、入ったデザインを見てきた世代がゆったりな雰囲気は満足してくれるのか、という疑問はありました。大河

原さんにはとても失礼な話ですけど、そんな懸念はありましたね。

迷っているときに、これまで描かれた、連のガンダムのデザインを見せてくるとサンライズにお願いしたんです。テレビンスのメカデザインや、商品のデザインも含めて多数のデザインがある中で、『ガンダム』のイメージが大きく変えることは難しい。「バージョンアップするにしても、これぐらいかな」と思って、敢えて描いた人を固くずらしたデザインが、実は大河原さんの描かれたものでした。ああ、やっぱり大河原さん、いいな、と最終的に大河原さんのテイストを、スとして、追記でディールを描き込んでもらったり、自分でもアレンジするという方向で落ち着きました。

かなり助かったのか、ハンタのプラモデル（カンブラー）の設定でした。アムのメカデザインでは、ある「まだディールを入れることはしません。特に感心したのメカやガンダムの足裏ですわね。足かディールになったとき、どうしようと思っただけなんです。プラモの設定には、こに噴射カ、こ、こ、ディールカ、こ

て、というディール全部そろって、る。マニエールもそうです。指関節の曲か、力とも参考にしました。

でも、実際にプラモデルを使ってポーズの参考にしたりしたことはありません。最新の商標はとの態度が、ありません。ノモテは動きに制約がありますから、逆に絵なら平気で嘘をつけますから、そのはつかやりやすいんです。

アニメで描かれた表現を 漫画に変換すること

アニメの表現を漫画に落とし込むとき、表現としては変わらざるを得ません。漫画とアニメの違いに関しては様々な方がレクチャーされていますが、ケースバイケースで、個別に説明できない、いいハタナがあります。

そもそも映像は1回きりのもので、時間も何もかも計算し尽くした流れの中でディールを動かす取ります。一方で漫画は時間の制約がなく、進むことも戻ることもできます。同じ「ディール」を「監視」していることもできます。基本的には漫画表現から離れることはできませんが、なる、映像はく見せる、という点は心掛けま

した。ただ、もともと映像作品だったこともあり、自分もそこに影響されてしまう部分はあります。

例えばオ・ハラノフもそうです。以前、「連れ狼」が何かで漫画の1でオ・ハラノフの表現を描いていた。なんかあって、「そこまでやることはないだろう」と思ったんですが、でも『ガンダム』の劇中でもオ・ハラノフするノ・ノ・ノがあつて、『THE ORIGIN』のとき、そこはデジタルを担当しているスタッフに頼んで加工してもらいました。後から考えればやはりそこまでやる必要はなかったんですけど、あれ。でも当時は、どうしてもオ・ハラノフっぽさを感じた。そこをわかってしまったんです。マルチメディアの映像も気になつてね。「やつぱり、オ・ハラノフだよな、ここは」なんて思いついて、テンカッてすかさず表現したんですけど、結局はこれも気にし過ぎでした。

10年連載を続けてきた中で、変わったたり、変わったな、たりする部分はあるものです。ただ、漫画だと最初と最後の絵柄が変わることは結構ありますが、そのうちに固めては定着して描けたのではないかと感じています。

漫画って描いている間は、たぶん、つかな、もので、読者から、最終絵が変わってきてますよ。なんて言われて初めて変化が分かるものなんです。同じ人間が描いているんだから、そんなはずはないと思うんですけど、振り返ってみると結構変わってたりするんです。でも『THE ORIGIN』に限っては、あまり変わらなかったと思います。漫画家としての僕の画風が大体安定してきていたということなのでしょう。

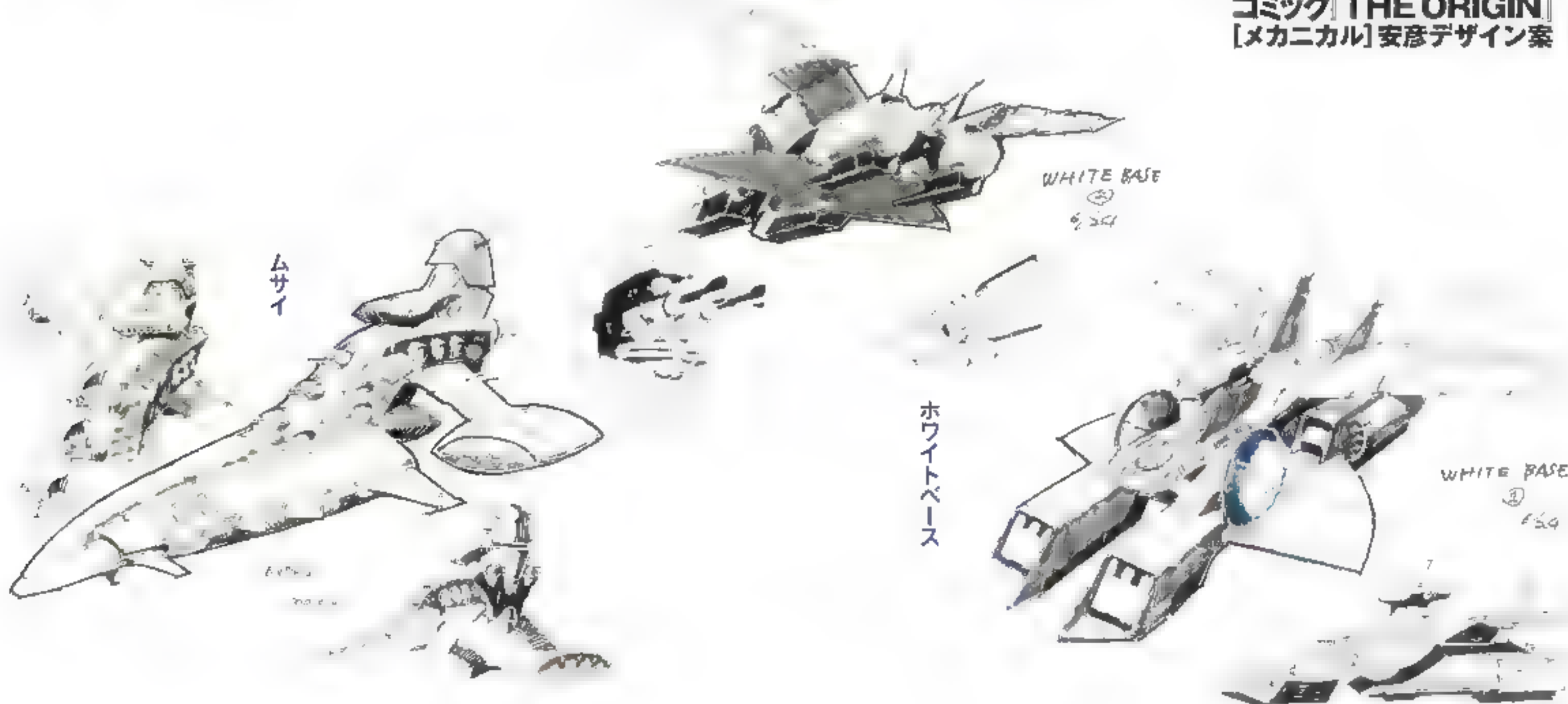
自由に描けたことが 連載継続の力になる

連載が終わるまでに、結局10年もかかってしまいました。自分としての覚悟は、あくまで1年たつたんです。ですから、その間はあまり他の仕事かてきないな、という程度の覚悟でした。最初から、終わるまでに10年かかるなんて分かっていたら、きつと引き受けていたかな、たぶん。

『THE ORIGIN』を経験したことで、自分の漫画家としてのキャパシティがたいたいどの程度なのか分かったのは収穫でした。月刊連載1本で平均50ページ。この作品（『THE ORIGIN』）をメインにしていくと他の連載はできないな、と。そういうこともあり、『THE ORIGIN』連載中で描いた他の作品は描き、ろ、の単位本くらいです。

最後まで連載が続けられたのは、掲載誌として角川が「ガンダムエース」とい

コミック『THE ORIGIN』 [メカニカル] 安彦デザイン案



番組みかけたのは、カラーペーンを好きな場所に入れられたことです。どうしてもカラーで見せたいゾーンというのかあつて、それを自由に澄し込ませてもらいました。これ、印刷の作業を考えたら本当は許

アニメ化に至るまでの紆余曲折
当初はテレビシリーズの計画だった

違わないアニメ化と
自ら動くという決断

ア、メ化に関しては過去編連載中に、小林編からこれは必ずア、メ化しないといけないうエピソードなという。葉はいただいていました。連載の終盤、サンライズの吉井さんからも、過去編だけでもという提案をいたしたんですけど、当時の僕は漫曲のときと同じく、凡談じゃない、という気持ちでした。最初のアレビンリ、オカの20年経過して、10年も漫曲をやって、それをまたア、メにするなんておかしいんじゃないかと。こちらとしては『THE ORIGIN』を連載するために諦めた仕事もあるし、他の誰かがやればいいんじゃないかという程度の受け止め方でしたね。

それでもある時期から、アニメ化しなければいけないかな、と思ふ始めました。それは「アニメにならないと多くの人に見てもらえない」ということが、だんだん見えてきたからです。お陰様で『THE ORIGIN』は、普段僕が描いている漫画の何倍も売れたし、読者もついてきてくれました。でも、それはあくまで漫画作品としてなんです。

たくさんあるアーノのライノサウザンがある中で『THE ORIGIN』は「ああ、漫画のガ・ダム、ね」という程度でしか認識

されないうことなんです。でも、折も何
も関係なしに、「ここはカラーで描きたい」
と思つたら自由にカラーにできる。他の雑
記では絶対に作れない贅沢をさせてもら
いました。その代わりに、単行本ときは
ダメですよ。と、われまゝたけと、結局、
愛蔵版という形でカラー収録の無理を聞いて
もらいました。

また『機動戦士ガンダム』という作品か、自分の考えではとうにもならない情報量と濃さを持っていたという人も大勢います。先ほどの通り、劇場版3部作を振り返っていくと、いろんなところいいポイントがあって、宮野由悠季が泣く泣く切ったことか覚えてきました。漫画は映画のうちにノーマットに合わせなくてもいいですし、編集部も好きなように描いていいと認めてくれているわけですから、じゃあ描いてしまおうとおかげさまで『機動戦士ガンダム』の美味しいところは、ほぼ充分に描けたのではないかと思います。

されていませんでした。漫画でしかなく、以上、一連のガンダムシリーズの中に、『THE ORIGIN』は混ぜてもらえないんだな」と。人々へないけど、それは悔しいという感情でした。

スケへ心なんですけど、車載が終わった
ら、しゃあない文化本格的にスケトす
るよー」という話か聞こえてくるんじやな
いか、という期待か心のかきで、あーたん
ですよ。車載の反応も良かったし、そんな
に取ずかしい出来でもないと思っ
ていました。また、サンライズは延々とガン
ダーなりメを作り続けているし、もない
ですか。だったら、その中で漫画『THE
ORIGIN』のアニメ化があってもいいん
じゃないかと。

とは、え、その時ではア、メに自身か深く関わることは想像していませんでした。もしサノライズか、この人が監督で、このスタジオでがっちり作るから、あなたは見ていてくれ」と、われれは、分かりました。じゃあ、お任せします」となったと思うんですよ。でもそういう流れではなかった。ちよことずるいなと思うんだけど、過去編の話のときでも、吉井さんの提案は、「アニメ化、どう？」という感じなんですよ。アニメ化するからねしゃなくて、「どう？」という言ひ方なんですよね（笑）。そんなふうに時間が流れている、これも

「ガンダム」の新作は作り続けられているし、そうなること、サントイヌは「THE ORIGIN」のアニメ化について本気で考えてはいないのだろうか、という気持ちにもなりまふ。それかあ、これは自分から言わないと、その先に進まないだろう」と気持ち固め、「『THE ORIGIN』のアニメ化をしたい」と進んで言うようになったんです。

川浦さんのお葬式は1年7月、いよいよサノイヌの「同香」から、地上役に「俺はやりたんだ」とかなり強く言ったことを覚えていますね。それからアニメ『THE ORIGIN』の設定作業がスタートしたのが13年。連載が終わった11年からアニメ化の企画までには、前2年間の空白があつたんです。

復帰したアニメ業界で
関わる立場を模索する

や、いたいんだ」とは、いなかにも、僕
は根柢ナシでね。本体的にという関わ
り方をするのか？」と言われると、ちよつ
とらいて、まう部分があつたのは事実で
す。確かにいひましたからには異なること
が当然なんですけど、何ができるんだらう
と、それが監督なのか、キトラクナーゼ
イノなのか、作曲監督なのか。でも、
頭、そこまでは踏み込めどはできな、と
思つていました。

實際には 誰か他人に力いれれば とうとう、どうにも意気切らない態度でいたんです。もうア、メを辞めてか、随分と時間が経つていましたし、今さら浦島太郎が戻ってきてても聞りかまさないで、さう、同せ今のア、メのことはさ、はり分かりますせんからね。サノノイスには現役の優秀なスタッフがいっぱいいるわけですから、彼らに任せられればいいんじゃないかと。

結局 監督については今西隆志「モロ」さんが推薦されてきて、「2人監督ではどうだろう？」というのが、サンライズから提案された最初のプランでした。ただ、監督が2人いるとなつては、最終的に誰か責任を取る力がない、だから、僕らは総監督という立ち場になつてほしいというふうに変わつていったんです。

後は どう作るか? という点が問題です。実は連載終了時にアニメ化を告知していたけれども、映画なのか、テレビシリーズなのか、どういう形になるかまったく決まていなかっただけです。そこで最終的にメバ化したのは、テレビシリーズのフォーマット。実はOVAの『THE ORIGIN』がスタートする1991年、僕と脚本が偶然喧

脚本で見せる『THE ORIGIN』らしさ

脚本 隅沢克之 プロデューサー 谷口 理

10年の漫画連載終了と同時にアニメ化が発表された「THE ORIGIN」だったが、その時点では映像形態について、まだ具体的なプランは定まっていなかった。初期段階では今西隆志監督のもと制作を進め、膨大な「THE ORIGIN」の物語をどうシナリオに落とし込むのか、隅沢克之と二人三脚で考えていたという。谷口理プロデューサーと共に、当時のことから振り返ってもらった。

大きなアレンジも検討された
『THE ORIGIN』アニメ化プロジェクト

10年展開した漫画の膨大な物語を構成する

谷口 自分がプロデューサーとして合流したとき、すでに隅沢さんは構成を進めていましたよ。最初とこのように経緯で変えられたんですね。

隅沢 最初にもをかけていたたいのま
サノライズの室間（秀行）さんについてす
るみに付こうか、という流れから、**THE**
ORIGIN の脚本をやったし、と、お
まゐりして。漫画原作の女彦「良和」さんに
お会いする前に、具体的な構成が必要とい
ふことだったので、最初に構成のたたき台
を作る作業から始めました。

谷口 最初はどのような構成をイメージされてしまったか

隅沢 この段階では、まだどのような形式で制作されるかは決まっていなか、たんです。テレビシリーズになるか、OVAになるかは分かりなかつたんですか、とにかくオットククスに過去編から時系列通り、スタートしていくイメージで。ちなみにイスの反応は良かったですよ。過去編から順序立てて構成しているわけですか、とても分かりやすかったですね。

谷口 碓かこくくわくる壁 土あります

偶派 でも安彦さん的にはNGだったんです。サイト7にサクちゃんとしている、から始めないとダメなんだ、と、確かに、の第1話と、ええあの、ですから、その考え方も理解できます。

谷口 結果的にOVA4本として制作が決定し、過去機かしのスクラップ・番「THE ORIGIN」らしいところ、という判断でなまいたよね。

隅沢 最初に提案したスタイルに戻りました(笑)。

谷口 テレビシリーズの「機動戦士ガンダム」は参考にされたんですか？

隅沢 何れも短まゝたよ 人にて 番
ンダム を見直したんしやないかな 笑
劇場版をそれ数 ぞう見直した

谷口 凌樹の THE ORIGIN を読んで、

改めて交付されたことはあります。ただ、
陶沢 やつぱり漫画とアニメの差は感じま
す。例えばガンダムとクワの戦場シーンか
キートンです。ラルの戦場でもワイトへス
た機が降るとき、ノムロとガンダムが降
りしてゐるじゃないですか。あの昔を偲

空中にいたければならなくなる。安藤さんは作曲や映画の感覚で描いているのかも、れませんか、もしあのシーンをナリオが起した場合は、ナリオとしては膨大な情報量に充つてしまふんで

谷口「や、こい、こい」とは、ノックムも
あまい愛をいなかたりするんですよ
隅沢「そもそも、カントム、いかに、ずい
はあ、い、THE ORIGIN、それ、を、き
き、い、る、側、面、は、あ、り、ま、す、か、い、ね、チ
ン、キヤノンを攻撃しているヒート・ロッドを、
ガンダムはビーム・ライフル、発で撃ち抜
く、し、な、い、で、す、か、い、す、の、す、こ、い、命、精、進
です、よね、でも、アムロは、どう、せ、あ、と、い、
ぐ、ら、い、し、か、撃、て、な、い、ん、だ、ノ、イ、と、ラ
イフルを捨てて、いま、それ、た、き、誰、に、思
えるなら、最後まで使えよ、って、思、い、ま
せん、(笑)、つまり、このアムロの行動は、
チンハ・タル、悪い、切、り、い、い、ノ、イ、ロ、ッ
た、な、と、い、わ、せ、た、カ、た、め、の、展、開、で、し、か
ない、設備、の、こ、ち、よ、う、と、お、か、い、カ、も、い、
ません、か、キ、エ、ラ、ク、タ、を、活、か、す、セ、リ、と
い、い、意、味、は、大、変、重、要、な、ん、で、す、す、か、い、
要、求、す、る、ツ、ケ、は、こ、い、カ、な、い、。

谷口　なまざんの味付けで、変わってしま
う部もありますしね。

隅沢 あいまいね、アムロの有名なセリフ
で、殿 たね、親父とあんなれた」とない
のね、てあいますよね、基本形にあわな
けぬけること、敏感な人なら、人を殺さ
すとは、ないと思ふんです。て、三三
ORIGIN のアムロは、第1話からノウ
のことを主役ヒンタしますからね、望
望、カンダ、のアムロは、ノラウのこ
とは耳聞いていない、こういう細かいところ
い、父さんの味付けが、てきますね
谷口 も、奥のそのまの、何でか話を
メ化するたい、作中ナナナ、おにたる
でしょうね。

隅沢 トッパールに人目のつないのは「壁」
ないです。佐藤さんかアミの場所には
いた和歌年唄の作とかなら可能な、んか

もしねえせん。でも今の視聴者へけた作
り方ではそのまま再配するのには難しい。八
割にあの内容が入りこまない、と、フ
ンがたくさんありました。そこをとつ削
っていくか、脚本家の腕の地味所であつたま
ま。

谷口 道平 久に於ける論議の増えるは

ないと、トラマとしては実なんです。『バ

乱歩の『パノラマ島奇談』やアラン・ドロンの『太陽がいっぱい』、マント・ディモン『リブリー』も、自分が殺した人物に成すまじという展開ですが、入れ替わった人間には相応のリスクがないと物語として成立しません。ですからリノという本物のシャアの同期生を設定することで、シャアの素性が明かされて、もう危険性を加えることにしました。

谷口 リノの名前は隅々さんが考えたんだしたね。

隅沢 ええ。漫画に名前があったリノ・オカタと付ける予定でしたが、安彦さんからもしリノの軽ノノでと替われ、フェルナンデスになりました。デザイン的にも安彦さんが描くキャラの感じのキラキラターッぽさが出ていて良かったですね。

谷口 リノはここふきつかさんのオリジナルデザインです。こいつは本物のシャアじゃない。って気付いたときのリノも、良の表情をしていましたね。

隅沢 ことぶきさんの独壇場ですよ。あの表情で、シャアがリノを殺す。トにまったくためられないことの説得力・繋がっていきます。シャアは障害となる対象を速やかに排除する。排除されるには排除されるだけの重みがあるキャラになってもらわないといけない。実には雰囲気でしたよね。それから、第3話の冒頭、エドワウと入れ替わった本物のシャアが死ぬ。ノを第2話のラストにしようと思っていました。エドワウさんエドワウとセイノの別れを第2話のラストシーンにすると最初から決めていました。結果的に今の形に落ち着いたわけですが、復讐者シャアが障害となる対象を速やかに始末したという印象になって良かったと思います。

谷口 第3話はエピソード的にも非常にまとまっていたという印象があります。

隅沢 個人的にも気に入っていますね。カトキ（ハム）さんは上尾中学校のエピソードをオリジナルで膨らませて1年ぐらいのテレビシリーズをやれば良いと言っていました。確かに女性からの人気があるかもしれないが、さすがにその番組は『ガンダム』と名乗ってはいけないような気がします（笑）。

敵が絶対なのではなく 絵で見えるものが基本

谷口 第4話『運命の前夜』で覚えてるのはサブタイトルの変更です。当初は第4話が『誕生 赤い彗星』だったんですが、急遽ルウム編として第6話まで制作することが決定し、最終話で誕生 赤い彗星、

を持つていきたいという考えでした。

隅沢 確かに第4話の段階では、まだ赤い彗星とは呼ばれていませんでしたからね。谷口 第4話の構成ではどんなことを覚えていきますか？

隅沢 思い出すのは、ラストのモビルスーツ戦です。ここでは12機のガンキャノン最新型が登場しますが、今西さんと進めていたプランでは24機を出す予定でいました。なんといっても、シャオ側は無敵の機

ノア、ラル、黒い連星じゃないですか。12機ではあつという間、撃破されるのを目撃見えています。シャアたちも、3機ずつ撃墜したほうが勝手に見えるから、数が多いほうが良いと思ったんです。

谷口 ジオンは全編エースですしね。

隅沢 でも安彦さんとしては、地球連邦軍か海のものとも山のものとも知れないモビルスーツを相手にするのに24機も送り込むはずがないというスタンスなんです。描写としても数が絶対ではないという考え方で、コンテの切り方、見せ方でもなると。確かに安彦さんが切ったコンテを見たら、その考えに納得しました。シャアは結局、母艦を破壊しただけでしたが、それもシャアらしかったのではないかと思います。

谷口 安彦さんの中には確固たる世界観がありますね。

隅沢 ええ。はい。きりとよ THE ORIGINの世界がありますね。僕としては一緒に作ってきた今西さんの置き土産をなるべく活かしてあげたいという気持ちがあつたんですが、最終的には漫画に沿った形に修正していくことになりました。安彦さんは漫画の人物を覚えていないと言っていましたけど、作り上げた者として、他者が手を加えた部分はうっかかるんでしょね。

谷口 『ルウム編』が決まったのは、ファンの皆さんの応援のお陰によるところが大きかったと思います。

隅沢 ルウム会戦とその後の南極条約までか『THE ORIGIN』の過去編なので、『ルウム編』だけが残っているのはおかしかったですね。安彦さんも最後までやりたいと仰っていましたし。

谷口 『ルウム編』構成の合宿で諏訪湖に行ったのは、ちょうど2016年の2月くらいでしたっけ。

隅沢 そうです。ルウム編の戦略図をザドに書いて、作戦の展開を説明したことを覚えています。安彦さんはその様子をヤマトみたいだね。ってつかやいていて（笑）。『宇宙戦艦ヤマト』も戦略図を書いて、タイミングしていたんだと思うと面白

かったですね。打ち合わせのときに戦略図を見せるのは、今西さんと構成を進めて、たとき、取り入れた方法です。オア、サ、ノロモン、ア・ハオア・ク、といった人きな戦艦でよ、必ず戦略図を書いて、タイミングしました。第6話の会議でもこの経験か役に立ちました。カンナムも『THE ORIGIN』も本当に良くできています。か、やっぱり戦争映画として考えると戦略や戦術などではぐな部分が出てくるんです。特に漫画は位置関係といった距離感を感じさせずに見せることが可能ですからね。今西さんはそういう相対的なポイントを見つけているかともうまかったです。

本編の拡大によって シーンの厚みが増す

谷口 第5話と第6話は本編が1時間以上になりましたか、脚本的に変化したことはありますか。

隅沢 変わらないですね。もともと各話に1時間20分くらいのネタが入っていますから、脚本の作業量的には同じです。その脚本をスタッフのみなさんの努力で1時間ぐらいい取っていましたよ。

谷口 第4話までは本編60分くらいで、(原画のカットを)800カットから900カットに収めるに決めていたんです。ルウム編からは本編90分以内に増えています。が、カノト的に増えたのは200カットくらいでしょうか。

隅沢 もっと増えているように感じますね。

谷口 1カットが長いから、そう感じられるかもしれません。本編は1500カットになってもおかしくはないんですよ。でも第5話は84分で1000カット程度に収まっていますね。

隅沢 第3話からは劇中の館数も増えたので、長くなったのは良かったですね。

谷口 ファンのみなさんに長く楽しんでほしいという判断です。

隅沢 これでオーバーした分をカットせずに済みました。

谷口 特に第4話は厳しくて、50カット切ります。って、安彦さんにお伝えしたんです。スタッフのみなさんにも知恵を絞ってもらい、まずは台詞から叩いてもらって。振り返ってみると、第4話までは尺どの戦いでした。でも、第5話はむしろ増やすぐらいの勢いでした。

隅沢 ハモンの歌やコロニーが落ちるシーンはしつくり描写してくれたことで、とても印象に残った。ノになりました。60分尺のスピード感だったから、もったいないシーンだったと思いますよ。

谷口 エウキとファン・リ の話もそうです。最初、この2人のシーンはカットしようという話になっていたんですよ。

岡沢 そうでしたね。絶対にカットすべきだろうと思って、僕は初稿には入れていませんでした。ですが2稿か3稿の作業に着手する前に、安彦さんから「絶対に必要だから戻してくれ」と。また、そのまま入れてもまったく物語に関係ない人が死んだようにしか見えません。そこで、ライヤンマのお父さんがCEOを務めるYASHIMAKANパニーに就職したという想定にして、

『THE ORIGIN』の中に流れる
『機動戦士ガンダム』としてのマイノイド

戦闘シーンに見る
アブローチの違い

谷口 第二話からはコンテを相対されるカ
トキさんにもシナリオ会議に入ってもらい
ました。早い段階でストーリーを理解して
もらえば、コンテのアイデアに繋がってい
きますから。それまでのシナリオ会議は、
安藤さんと隅沢さんと今西さんで進めてい
ましたが、これは大きな変化でしたね。
隅沢 カトキさんもごわりの人ですから
ね。リタリに随連する要素では、なく
さん指摘していたように助かりました。

谷口 蕨園ノノで、あまりノナノでは描写しにくいのじゃないですか。カトキさへんからはどんなアイデアがありましたか。

隅沢 第ニモビルスノの動きですよね。こう動いてくれたほうが嬉しいという。ポイントを出すのかうまいですよ。

谷口 確かにカキさんの「ノ」テを見てみると、メカのデザインやギミックをフル活用していることが分かりますね。メカへのこだわりで言えば、カキさんと今西さんの2人は、安彦さんと明確に違うと感じます。では第5話の戦い／＼も、最初は今西さんに「ノ」テを描いてもらう予定だったんです。最終的に安彦さんが担当されて、こちらも素晴らしい／＼になりましたが、もし今西さんが描かれたら違った印象になっていたと思います。

隅沢 それはそれで見たかつたですね
『THE ORIGIN』はメカシーンが本当に濃
厚ですか、それか今西さんの手でどんな
／＼にな たかとうと興味あります
谷口 友彦さんか描く戦闘／＼めり然な
から驚くような描写なんですが、今西さ
ん、カトキさんとは見せ方がちよ と違
います。2人はメカへの愛が濃いですが、友
彦さんは若干薄めなんですよね。友彦さん
の絵を見れば格好良いですし、／＼

「ガングー」の巨界観とノックさせることにしました。また、桜と雪を降らせることで、日系企業というイメージを取り入れています。

谷口 脚本のアイデアは毎回数々、想定しているんですか、

隅沢 そうですね。まず3つくらいのAB案を用意して、それで基づくストリー展開の仕方も説明します。すると女優さんか「じゃあ、これでやろう」と言ってくれます。そんなノリですね。

ノたと付かるんですわ、メカが好きな方からはもう少突、込んでほしいと思うかも知れません。

隅沢　今、曲さんにして、カトキさん。し
ろ、壊れていく部品ひとつひとつが気にな
る人。メカが壊れていく際の破壊の美学を
持っているんですよね。

谷口 第1話から本格的にセ・ワイトへとのクル　か登場しますか、ここはテレビの『ガンダム』を意識してたりしましたか？

隅沢 それはありますね。第6話ではさらにセ・ワイトへとのクルーが増え、ここから、戦争の物語が始まるわけですから。

谷口 漫画で安彦さんが描かれている台詞はどんな印象ですか？

隅沢 細かいことを気にせずそのまま書き
写しても人丈大な印象はあるのですか、ア
メにしたときはどうしてもおいやうなふ
がして仕方ないんです。通常の会話なのに、
長台詞の応酬になつてしまふ。安彦さんの
線は他の漫画家さんのよりとても讀者です
かいとんな長台詞でも聞き持ちます。です
から漫画で読む分には一向に気にならない
んです。でもアニメになると気になつてし
まふ。アニメの場合、キャラが長台詞を言っ
ている間、周囲の人々は棒立ちで待つてい
なくてはけません。作画班的には動かな
い方が徹底されますか、眼が肥えた現代の
お客さんたちには受け入れられないかもし
れません。冒頭のノノや長台詞、乳の
シーンがかぶる演出をすれば何も問題はあ
りませんか、それでも限界はあります。や
は、台詞をカノノていくか、同意味の別
単語を交更するか、今の手を入れよとか
いろいろ手を加えます。ともかく、観客が
飽きないよう、ノノを調整することは必要
です。

谷口 安彦さんは台詞が独特ですよ。
隅沢 安彦節ですよ。富野節とは違います。

すが、安彦節も独特な面があります。40年
前の『ガンダム』については富野節がそれ
ほど強いわけではないので、安彦節が入っ
ても違和感はないと思います。

谷口 独特であるがゆえ、役者さんには引かかるところがありそうですね。

隅沢 アブレコのとくに池田（秀）さん一度聞いたことがあるんです。言いつつ台詞があつたら変えますよつて。そうしたら、そのままでいい」と仰つて、やはりそこは役者としてのプライドなんですね。難しい台詞を自分で咀嚼するのが役者なんですと返されました。

揺らぐことのない
シヤアのイメージ

谷口 ノックアは時代を重ねてきたキヤク
タムになりましか、これまでに移われた
イメージは意識しますか？

隅沢 隆の中でシヤアは『機動戦士ガンダム』の人。『Z』『機動戦士Zガンダム』のタクトロや『逆襲のシヤア』『機動戦士ガンダム逆襲シヤア』のシヤアは、この台詞は、わかったろうという感覚がある。また、特に『Z』以降のシヤアは、キラキラターが連うと思うぐらい台詞の言い回しが変わっていて、思想すら変化している。だから『THE ORIGIN』のシヤアは、最終的に『機動戦士ガンダム』のシヤアに落ち着くようなキラキラターの範囲で収める想定です。それはアムレィでもノラーとして、同じく考えて取り組んでいますね。

谷口 あくまで最初の「ガノタム」かしら
 なんですもん

隅沢 ただ、『逆襲のシャア』でシャアが語った、ラファ・スンは私の母になつてくれるかもしれない、た女性だ、という台詞が、『THE ORIGIN』に影響を及ぼして最終話近くでその発言をするシーンが出てきました。安彦さんが過去編の漫画を描いている頃にはなかった設定です。そこで僕は第4話のときに考えました。シャアが初めてラファと出会ったとき、はたしてアストライアをイメーするのだろうか、結局、描画としてはスルーして大丈夫だと判断しました。シャアの心の奥底では、やっぱりラファのそばに母の面影を見ていることは変わりない。でも、『THE ORIGIN』ではそれを描くのではなく、心に秘めておく描写でいいのかなと。安彦さんが自身もこれか新たなサングスの発言、と仰、てるわけですから、『THE ORIGIN』なり解釈で入ったかと思、ています。

谷口 隅さんでよ、過大組の主人公はノヤアという意匠で、

隅沢 そうですね。「シヤア・セイラ編」

であるなら、本邦は「アムロ」の存在があるべきで、よければ、やっぱり「アムロ」の物語という意識で、ただ、第
二話に対しては「アムロ」よりも「アムロ」にハ
ナが渡された感があります。ハナはわ
かですが、ここで「アムロ」が能動的じゃない
と、憂曲の始動編に繋がらなせんからね
谷口 第三話で「アムロ」が最後「ハナ」を
「赤いな。実にいい色だ」という台詞は、
次さんの提案でしたね。

隅沢 はい。シャアが赤を好きになる理由を語るノ。ノは變面にも最高のカンダムに、
「ああありませんで、だからね、逆にいうと「赤いな」という台詞はとても重要すぎて、絶対にここからチェノクか入る」と思っていた。けど、チェツクされないまま最後まで、き残りました。笑。

谷口 女彦さんもサラツと受け入れてしま
したからね。

隔沢 みんな、そうなのか」っていうノリだったじゃないですか。一番ドキドキしたのは僕ですよ。アノレコするまでも配でした。ありませんでした。(笑)

谷口 台詞だけでなく、感情を見せる
シーンも追加されて、ますね

隔紙 第3話はラストの締りがビシとこな
かったんです。安彦さんの漫画ではドズル
がカルヲを抱いて、ハートにびん砕れる
んですが、それでは話が続いてしまうので、
どこかで本編のビーストを打たないといけ
ない。なので、イヤアで締めるシーンを加
えました。

谷口 編集してゐるときに、シャアと朝烘
けのシーンが終わつて、すぐエンディング
を入れたと思つたんですよ。そこでサイ
トウにアムロが来るところは最後のオマケ
にしたんです。

隅沢 あの構成はいいですね。サイド
とアムロのノノが追加されたことで、
ちよとお得感があります

谷口 アムロを第3話で出そうと言ったのはなまきさんでしたっけ。

隅沢　そうです。でもそもアムロが登場するのは、第4話の予定だったんですよ。ところから「合（ご）座（ざ）」さんがイヘントで「僕も出ます」といったものだから、安彦さんが乗り気になっちゃって（笑）。安彦さんはアムロも「ラウも人好きだから、急遽コン」で描いちゃったんですよ。

谷口 咽喉さんの中で、『THE ORIGIN』で描かれたこと、よって、イラストとか変

隅沢 それはあまりないですね。特にザビ家に関しては、安彦さんの解釈が正しいと思っています。デギンがストリートな悪役

戦士ガンダム」も第1話は突き詰めていくとアムロの視点なんです。シャアや他のキャラクタも登場しますが、どこにあるのはアムロの視点です。そこは元来、さんの記事などところですね。何か経験を積んでない脚本家と、根拠がいろいろな方向に変わっちゃうんですよ。一体誰の物語なのか分らないという理由のほとんどは、ノナオで視座が定まっていなから。道をひたひたに絞っていくだけで、俄然ストリーミングか面白く感じるところになるんですよ。

谷口 なるほど。そう聞くと、いろんな作品を振り返って見たくなります

「『THE ORIGIN』で分かりやすいの
は第1話ですね。いうまでもなくキースハ
ル役内ですか、サブタイトルである『青い
瞳のキヤスバル』通り、キヤスバルの青い
目から始まって、最後に彼が見た青い地球
と終わるんです。」

谷口 カンダムノノ スで誘えると、また変わった見方かできそうです

隅沢 僕が『Z』以降のシリーズか、
ダム』つばくはないと感じることが多いのは、
それが理由です。星さんのイースムが継承
されていなければならぬですよ。作品と、て
は面白いかもしれませんが、最初に見たの
が『機動戦士ガンダム』である以上は、そ
うか基準になります。最終的に乙や他のガ
ンダムを見ていた方ない、全一ス座
和感なく受け入れることができたと思いま
す。『機動戦士ガンダム』に流れている規
点を絞った面白さや安心感は後続シリーズ
には継承されていません、それは星君さ
んがいたから実現してきたことでず

安彦良和の随に
映る景色を描くこと

谷口 剛次さんは、漫画原作のアニメ作
品をたくさん手掛けているじゃないです
か？ ナオと化する際に、他作品と「THE
ORIGIN」の明確な違いはありますか？

咫尺 安彦さんの作品は情報量が圧倒的で、すから、ノを少し替えた、ドゥー

を加えて収めていくのが楽しい作品ですね。逆に他作品はガチガチに原作通りなまきやダメというケースもあり、少し手を加えると原作のバランスが崩れてしまふものも珍しくはありません。逆にセラムンのようなメテオ、ソクス作品や、ガンダムIIのようなオノノチル作品でも安彦さんの作品とは方向性は違っていると感じます。

谷口 安彦さんのお仕事を振り返って見て、そんなことを思いしますわ

隅沢 楽しかったですよ。安藤さんは自由
に書かせてくれますからね。もちろん、し
ちつも読み外さないうつて紙の字意を
払って書いていきますか、それも含めて受け
入れてもらふかと思ひます。実際にあ
の表現力を目の当たりにすると、やっぱり
認めざるを得ないと感じますね。

谷口 安彦さんと隅沢さんは、回りぐらい
年齢が離れてしまったっけ。大へテラッ
と、事をすゝめはどうでしたか。

岡沢 安彦さんはもつと年齢が上ですね。僕とは15歳が一離れています。まあ最近の監督は、僕より年下の人が多いですからね。

こちらとしては意見が欲しいのに、直して人入れて、れないこともあります。今回のように人へテラノカ先頭にケッて れるというのはやりやすいです。ちなみに、星川さんか、カ、ダム の脚本を書いている年齢よ、今の僕の年齢よりなるんですよ。笑。谷口 それにしても、扱い付き入りの作品になりましたね。

隅沢 逆に僕は長い作品しかやったこと
ないんです。たかに打ち ずを体験し
たことがほとんどない(笑)。この間の
『NARUTO—ナルト—』の打ち上げが本
に久々でした。もノノリ、ス構成か、離
れて数年経っているんだけど、ムやるの
かって(笑)。セラム、ムも大々受
も長かった、ドラゴンボールなんて、
い、終わ、たの、という感でしたか
ら。2クールで終わる作品はやったことが

なしんです。

谷口 短い作品は「き受けないんですかワ
隅沢 いえいえ。短い作品も引き受けます
が、そうすると分担作業になって、1作品
で3本くらいしか書かないとか、なるんで
すよ。全然書いた気にならないんですよ。
やっぱり『THE ORIGIN』ぐらい長い感
のほうがいいですね。隅沢に頼むと、
なるかな、めよう。って、言われそうで怖
いです。

谷口 友彦さんとの仕事も、口が机めで
すよねっ

谷口 女将さんとの「仕事」が、今が初めてです
すよね？

隅沢 文三。でも6、7年一緒に仕事をし
てきたものですから、普通の作よりも長い
付き合ひにな ました。安彦さんよことあ
るごとに、僕はア・メから離れて何年も
経つてゐるからね。つてア・メですすと、直
しを入れるときには他の監督より鋭く突つ
込んでくるんです。「離れてた」つていう
の土枕調ですよ。突つ。ブライクがあると
いつても、漫画家として第一線で描き続け
ていたわけですからね。根柢に土着な絵マ
ナーも見えてゐるし、動いてゐる絵が見え
てゐるはずですよ。

谷口　ちよつと恥ずかしい気持ちと、予防線を張っているんでしょうね（笑）。

隅沢　「緒」仕事をしている中で分かったのは、玄彦さんの瞳の奥には景色が見えていたということです。僕らには見えないものが見えているから、ときどき何に對して修正を求めているのか分からないこともあるんですよ。でも居られた通りに描いて、絵コンテになると驚くんです。安彦さんはこういうふうにやりたかったのか、ということか理解できななんです。玄彦さんの目奥に見えている景色は、究極的には言葉にできないものです。変換する言語が存在しないわけですからね。それは絵になって、アニメになって、眺めて分かるものなんですよ。

「安彦さんの作品は情報量が圧倒的ですから、シーンを差し替えたり、アレンジを加えて収めていくのが楽しい作品です」（隅沢）

[illegible]

MOBILE SUIT GUNDAM THE ORIGIN CHARACTER WORKS

『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』のキャラクターデザインを手掛けるのは、総監督であり漫画原作者の安彦良和と、本作のために安彦自らが声をかけた漫画家、ことぶきつかさの2人。ここからは両名が手掛けたキャラクターデザインを公開すると共に、軍装装備デザイン、彩色されたカラー図稿も紹介する。

軍装装備デザイン……アニメ『THE ORIGIN』シリーズ全編を通じ、キャラクターの装備や軍装はデザイナー、草野嘉仁がデザイン。宇宙世紀の世界観に基づき、厳格・拘束された重厚な資料となっている。
彩色……キャラクターの彩色は、デザイナーが仕上げた線画の図稿に対し、オリジナルカラーの色味検討、安彦なづさが色指定を行っている。それに基づいてカラー設定画が作られている。





ノーマルスーツ
(上等兵時)



中尉軍服



少佐軍服

ジオン公国軍人時代

軍に復帰する際には、新型機動兵器「モビルスーツ」のパイロットへ志願したいとトズルに告げていた。MS-05「ザクI」に搭乗したシャアは、先達のラルやカイアにも劣らぬ活躍で、昇進を重ねていく。シャアが機衣や自機のカラーリングに「赤」を取り入れるようになったのは軍復帰後から。かつて「暁の蜂起」を成功させて迎えた赤い空が、シャアの脳裏に強く残っていたことが理由なのかも知れない。

本名「キャスバル・ラム・ダイクン」。ジオン・ズム・ダイクンの実子で、母はアストライア・トア・ダイクン。サイト3でダイクンが「スベ・スノイトの独立」と「人類の革新」を説いた宇宙世紀0057年、キャスバルは生を受ける。11歳となった宇宙世紀0068年、ダイクンが急逝し、ザビ家とラル家の政争に巻き込まれることになる。一時はダイクンの遺児としてラル家、匿われるが、嫡男・ファンハの計らいで妹のアルファシアと共に地球へと逃れる。

その後、素性を隠すために、ア・バ・グ・マスの養子となり、地球からサイト5「テキサス・コロニー」へ移住。兄妹はザビ家へ恭順の意思を示すことで平穏な生活を手に入れたかに見えた。しかしダイクンの血が騒ぐのか、鋭すぎる感性と明晰な頭脳を抑えきれないのか、母の計略をきっかけに、キャスバルはザビ家を頼りとする復讐鬼へと変貌していく。

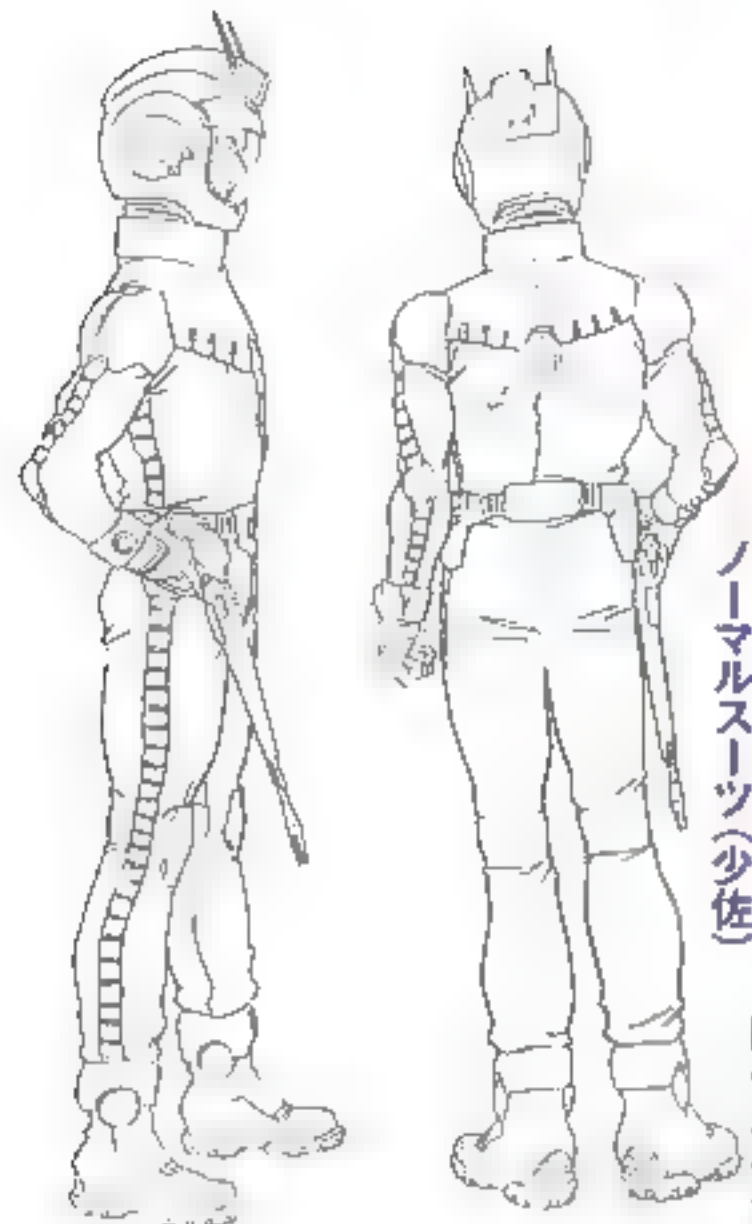
宇宙世紀0074年、アルファシアの元を去ったキャスバルは、テキサス・コロニーで出会った「シャア・アズナブル」と入れ替わることで、ジオン自治共和国国防軍士官学校へ入学する。同窓にはザビ家の末弟、ガルマ・ザビもいた。士官学校では首席の成績を収めながら、「暁の蜂起」事件で陰の首謀者であったことがトズルに露見。その責を負わされて除籍処分となる。その後、彼は故郷であるサイト3を離れて、地球のアマゾンへと降りることになる。そこで勘が異様に鋭い少女、ララァ・スンと運命的な出会いを果たしたシャア（キャスバル）は彼女を連れ立て、再び宇宙へと上がる。

時代の潮流が戦争へと向かうなか、シャアはモビルスーツパイロットとしてジオンの国防軍に復帰。瞬く間に頭角を現し、宇宙世紀0079年1月23日のルウム会戦においては、特別強襲大隊の指揮官に任命される。戦場で多大な戦果を上げていく彼の赤いモビルスーツは、赤黒の宇宙に、赤い光跡を描き、後に「赤い彗星」の由来となった。

シャア・アズナブル

キャラクターデザイン
安彦良和

CHAR AZNABLE



ノーマルスーツ(少佐)

■ノーマルスーツ

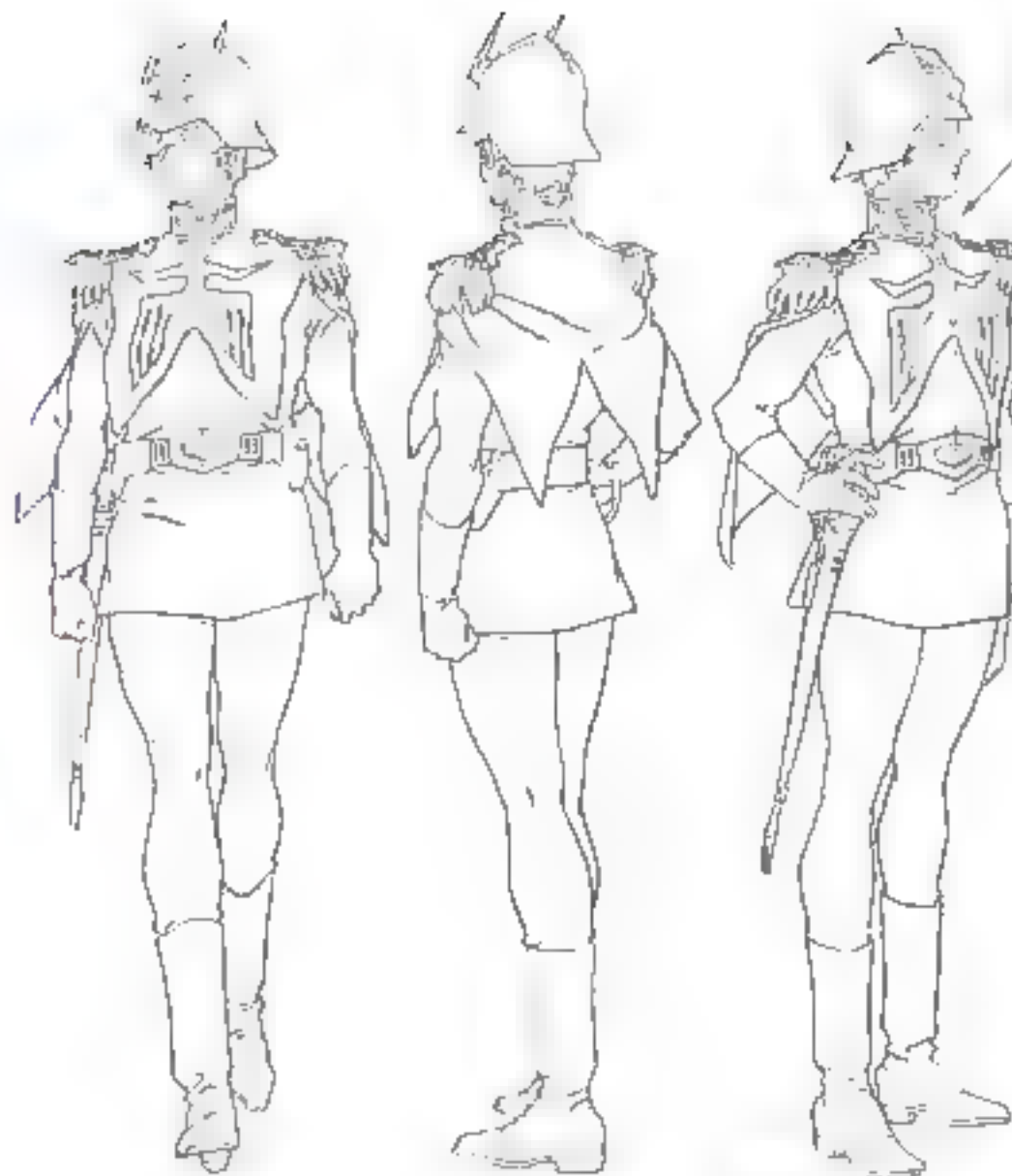
宇宙でも活動できるように量ノーマルスーツと同様の機能が備わっている。グローブ部やブーツ部はシーティングされている。ヘルメットのノゾ部分以外は、船兵用と共通になっている。



戦勝祝賀会時



■シオン十字院章



■襟章(少佐)

■肩章(少佐)

正副章

■胸章(少佐)



■軍服装飾

シオン軍の制服は階級によって襟章・胸章・肩章が変わってくる。シャアの制服は、燕尾のような翼型マントが付くタイプ。カルマのよう、マントがない。副将を選んだ士官も、少佐に昇進後、ヘルメットにノゾ飾りが追加された。

■レーザーサーベル

将校クラスのみ所持を許されるカトーン式のレーザー銃。専用ハンガ・ユニット・マウント、たまま自在に可動する。射撃時も腰に装着したままカトーンは側面のイン・エフ・ジョイントから排莖される。

■レーザーサーベル



■ハンガ

■襟章(少佐)

■襟章(中尉)

■肩章(中尉)



■胸章(中尉)



■ヘルメット



軍服装飾デザイン 草野琢仁

襟章・装飾を始めた軍装。レーザーサーベルや銃器類・訓練に携行する装備。それらの詳細はキャラクターデザインとは別、軍服装飾デザイナーの草野琢仁が個別にデザインしている。

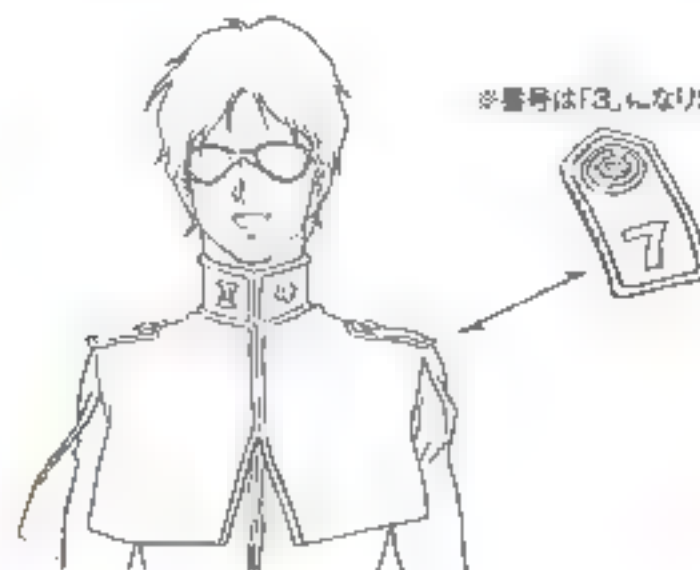
士官学校時代

ロシェの息子、ノアと入れ替わることで、士官学校へ入り込んだキャスバルの誤算は、本物のシャアを知るリノ・フェルナンドスがいたことだった。リノの疑念が強まるのをよそに、キャスバルはカルマを誘導して学生たちを束ね、ガ・ティアン・バンチに駐留する地球連邦軍治安部隊を急襲。武装解除させてしまう。さらにこの戦闘に乗じてノアまでも奪ってしまった。

■バイザー



※番号は「3」になります

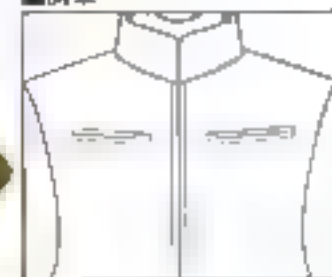


※肩章が付きます。

■肩章、襟章のマーク



■胸章



■襟章



■襟章



※学年ごとにローマ数字が入ります

- 1年生 「I」
- 2年生 「II」
- 3年生 「III」



■袖章



■制服装飾

士官学校の生徒が着用する衣服は緑色が基調で、詰襟の学生服のほか、ノズルの様式、肩章、胸章がある。マントは中央にV字の切り込みがある角型。学生の身分であるため、胸章はなく、襟章には学年を示すローマ数字、寮の班長のみが着用できるマントの肩章には寮の番号が記されている。

シャワー後

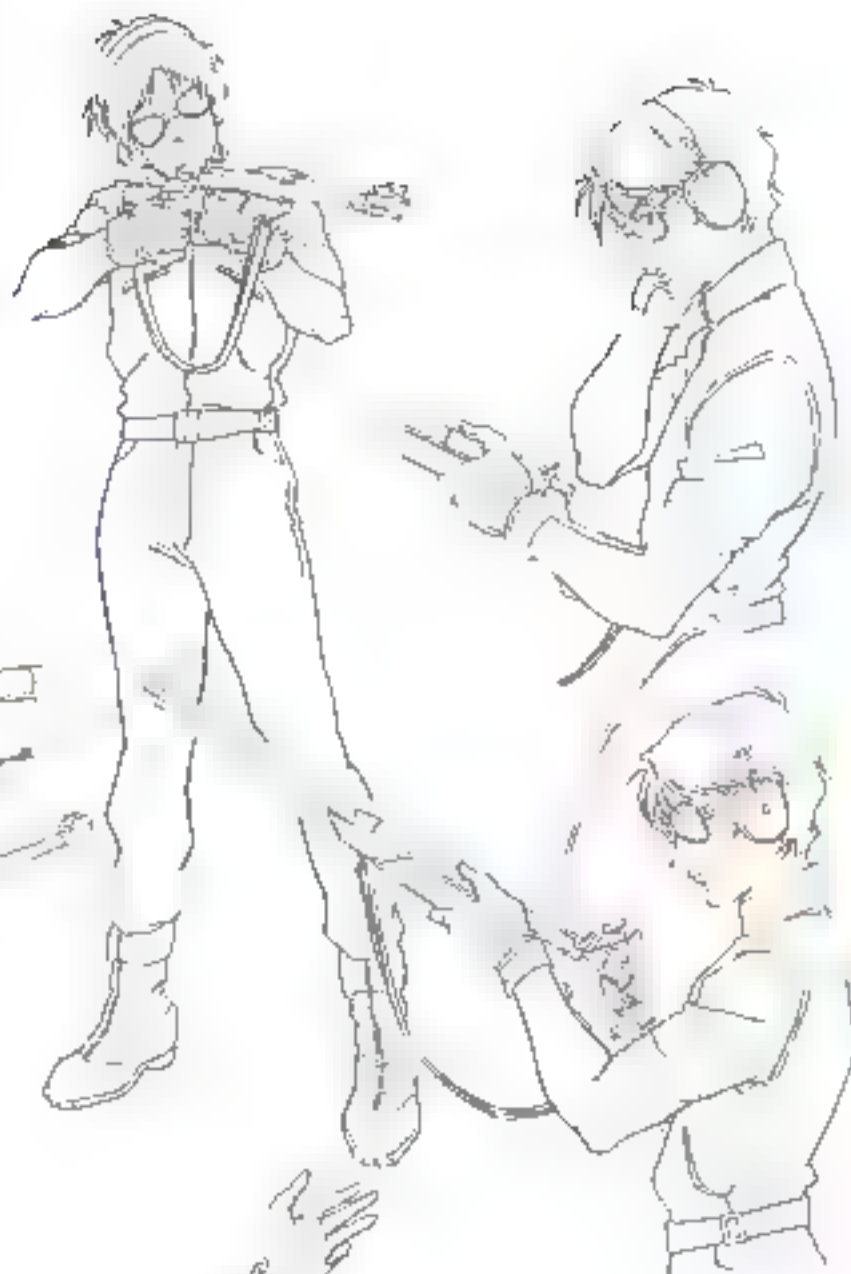
士官学校部屋

士官学校制服
(班長マントあり)

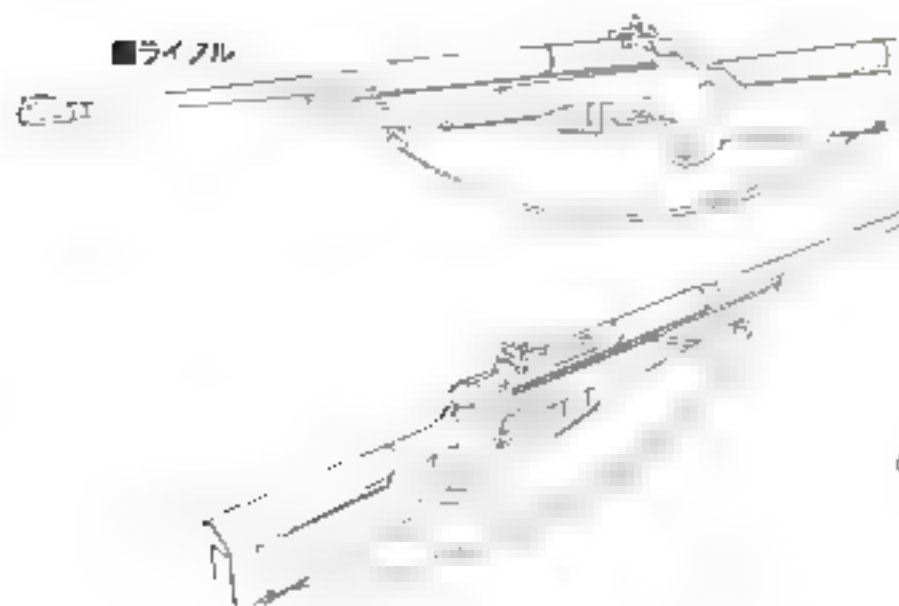
■イヤープロテクター



士官学校
射撃訓練服



■ライフル



士官学校
フェンシングユニフォーム



■士官学校の様々な授業

士官学校は3年間のプログラムで構成され、士官に要求される一般教養はもちろん、各自が選択した専門分野を履修する。運動科目は運動技能を向上させると共に、リーダーシップを体得するのが目的である。バスケットボール、フェンシング、射撃が履修科目に含まれる。



士官学校体操服



■エンタレンディングツール(スコップ)



■ガスマスクケース

士官学校戦闘服
重装行軍訓練時



■靴底



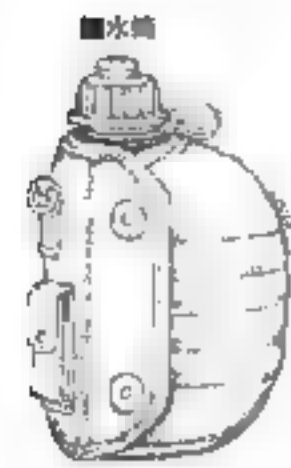
■マーク



士官学校戦闘服



■自動小銃

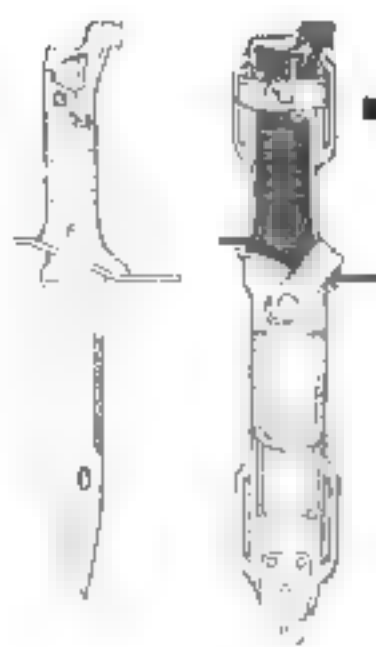
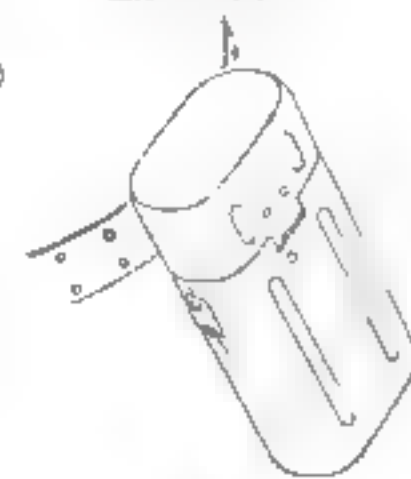


■水筒

■エンタレンディングツール(スコップ)

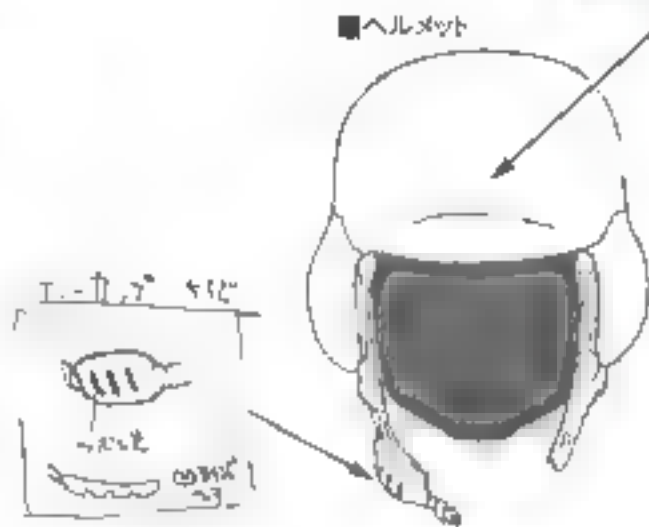


■ガスマスクケース



■バヨネット
ナイフ/ケース

■ヘルメット



■装備品

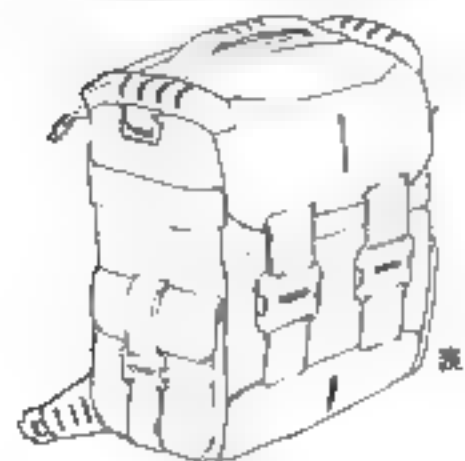
宇宙時代の士官候補生とはいえ、兵士と同様の歩哨訓練、重装備を揃えての行軍訓練が義務付けられている。3年生終了時には地球連邦駐屯軍との模擬戦が行われる。この模擬戦を通して専門科目の理解度が判定されることになる。行軍訓練では、あえて過剰なまでの重装備が課せられる。訓練は30kmの行程を日足までに帰営することが課せられ、降雨の際には滑落などの危険が伴うため、通常はビバークを営する。

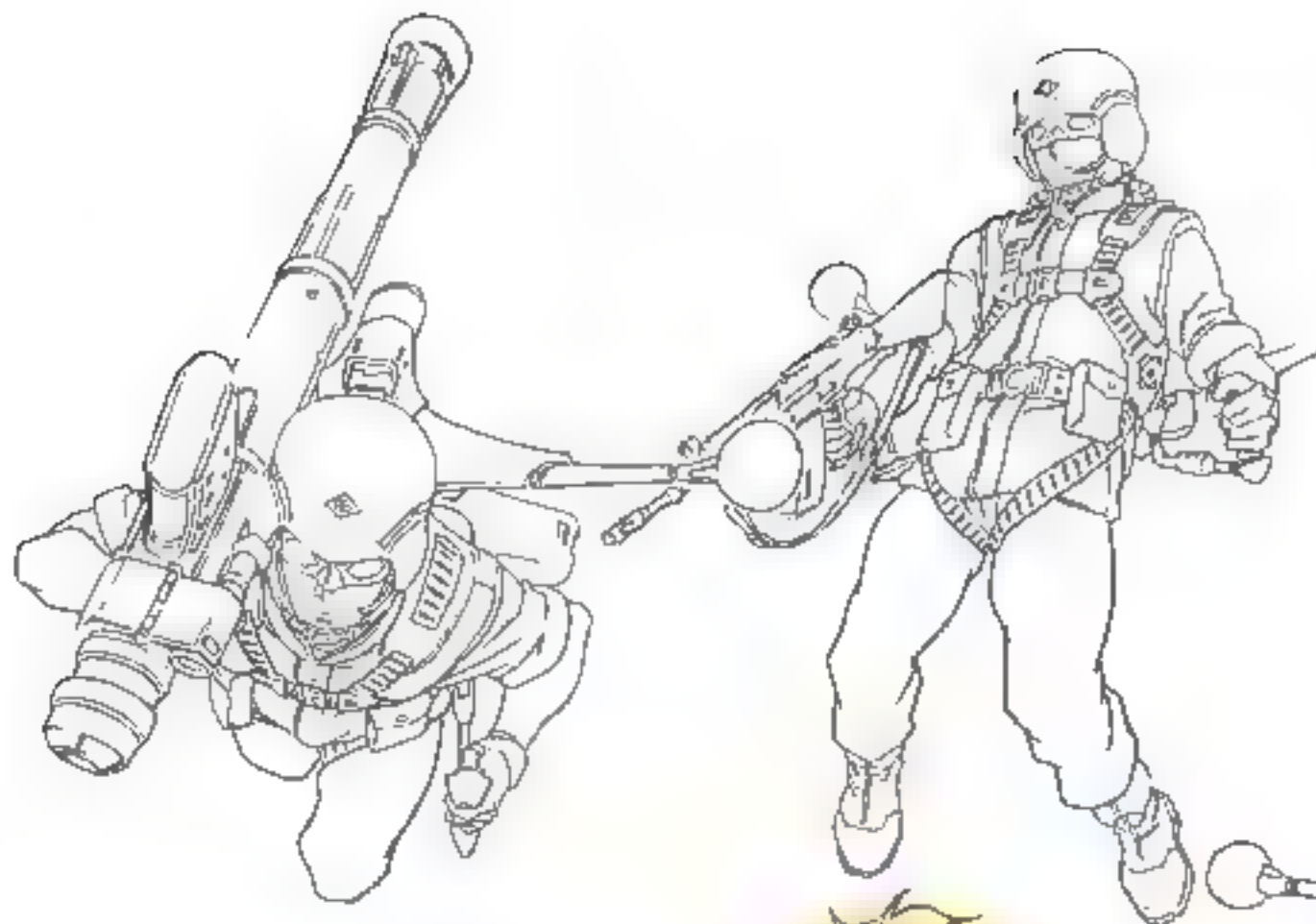
士官学校戦闘服
演習時



■小型バックパック

通常のノルダーストラップではなく、肩と脇の位置に4つの短いストラップがあり、戦闘ヘスト側のスリット内ハートサイントへ装着する。





■ランドムーバー飛行時

飛行は左右のスティック型コントロールで行うが、片側のみでも操作が可能。コントロールは本体とゴムでつながり、自在に動かせる。



■ランドムーバー装着時

ランドムーバーは戦闘服、戦闘ベストの上から装着する。ランドムーバを外しても装備類は戦闘服のサスペンダーやピストルベルトに残る。自動小銃収納ケースは2つのスライトキーパでピストルベルトに装着される。



■バイザー

ノアがダイクンの遺児であることを知ったリノが、正体を隠し続ける必要があるノアのために渡した。ルナボールのヘルメットギアを改造したもの。



■ランドムーバー

重力下用のランドムーバー。無重力用よりも出力が必要とされるために、タンクが大型で、左右に伸びた噴出口からガスを噴射する。



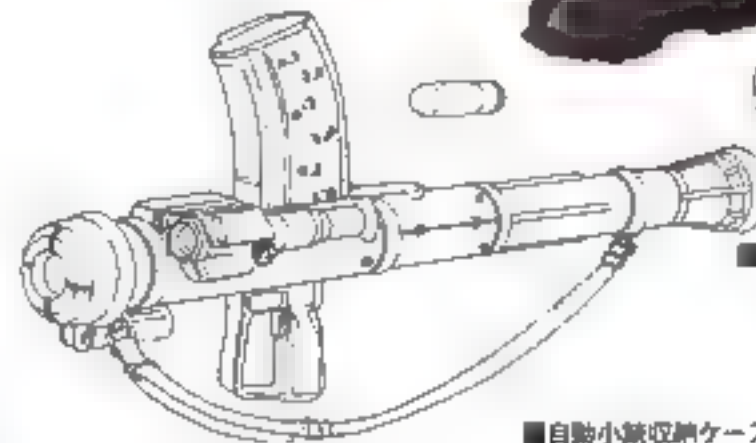
※隊長のみヘルメットラインが付きます。(色トレス)



※インカムはランドムーバー機のみ付きます



※インカムあり



■バスカ

■自動小銃収納ケース



■装備品

国防軍、士官学校の装備品の多くが地球連邦軍から貸与されたもののようだ。ヘルメットやバスカは地球連邦軍の装備と共通になっている。



士官学校戦闘服
(晩の蜂起時)

工事現場作業服



■喫煙家のシャア

怪しまれないために周りに
消け込む意図もあるのか、ほかの労働者と同様に
喫煙する姿も見られた。

■ポケット

口付きポケットのデ
ザインは士官学校時代とは
異なり、ラフなスタイル。



地球生活時の私服



■サングラス



■バッグ



■腕時計



士官学校除籍後

シャアは士官学校時代に、ガルマから人型機
動兵器「モビルスーツ」の存在を知らされてい
た。いずれモビルスーツが戦場の主役となるこ
とを感じていたのか、シャアは士官学校除籍
後、モビルスーツの操縦技能資格を取得して
いた。その後、地球へ降りたシャアは、地球連
邦軍基地建設に携わり、モビル
スーツの操縦士として土木作業に従事する。

■襲撃者と戦うエドワウ

西洋甲冑に身を包んだ刺客がノックアウトを喰ひ、キャスバルとアルティンアをも亡き者にしようと躍りかかった。キャスバルは剣で抵抗し、辛くも生き延びる。



ナイトガウン



乗馬服

シャアと入れ替わった



「オート」姿



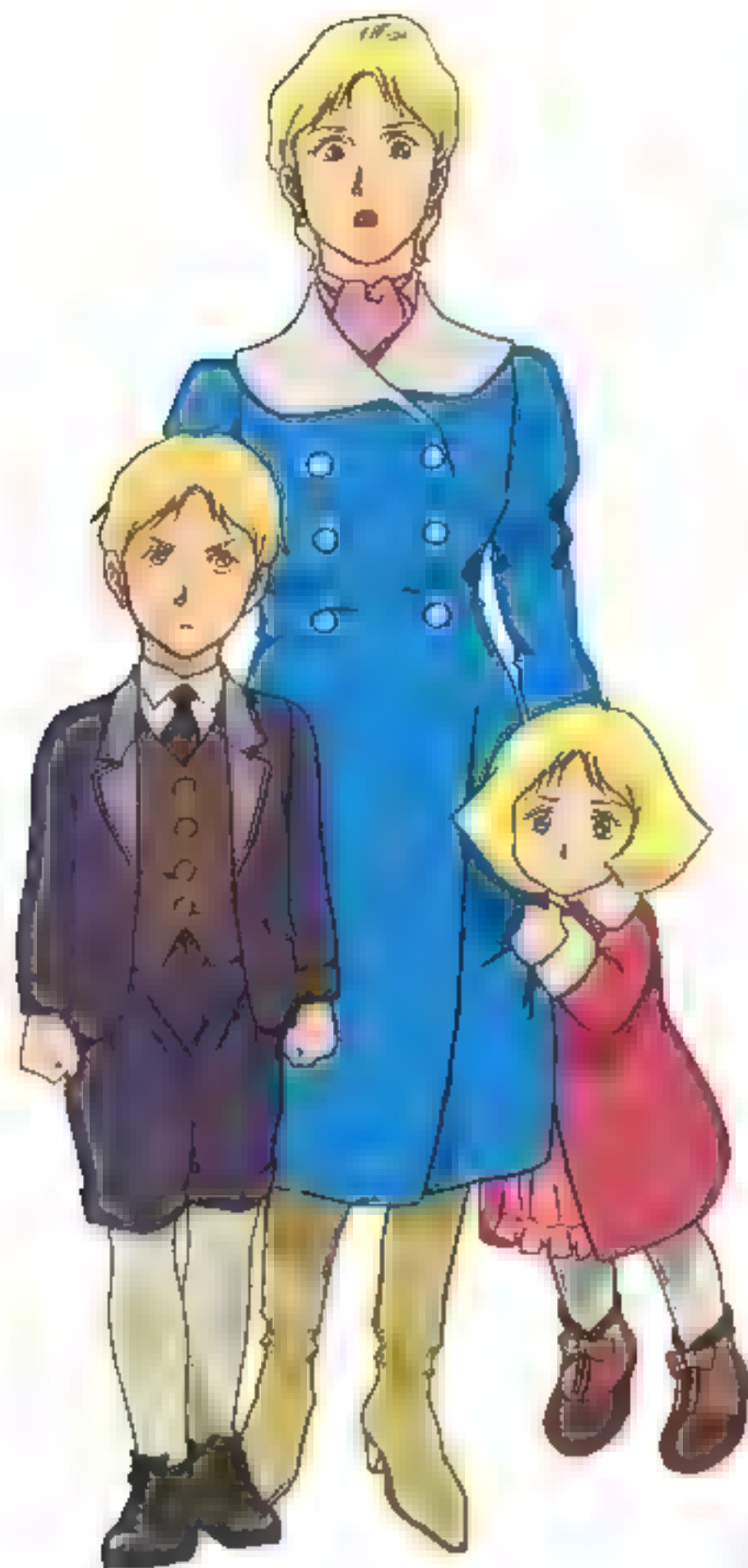
私服



エドワウ・マス時代

まだ優しい。兄だ。た。ころでシンバが吹聴するザビ家打倒にもまったく関心を示して。なか。た。だが、ザビ家の刺客が急襲したことでアムダ、シアを追われ、ネキサス「コロ」へ移住する。このころから行き場のない怒りがキャスバルを支配しはじめ、母の死がキャスバルの胸に復讐の炎を灯すことになってしまった。

ÉDOUARD MASS



■母と妹と

ダイクンとは正式な婚姻関係ではなかったが、美しい若いアストライアと愛しい2人の子供はムノの国民からの人気は高かったようだ。まだ母に甘えるアルファインアに対し、兄であるキャスバルは聞き分けがよく、早熟な面を見せていた。



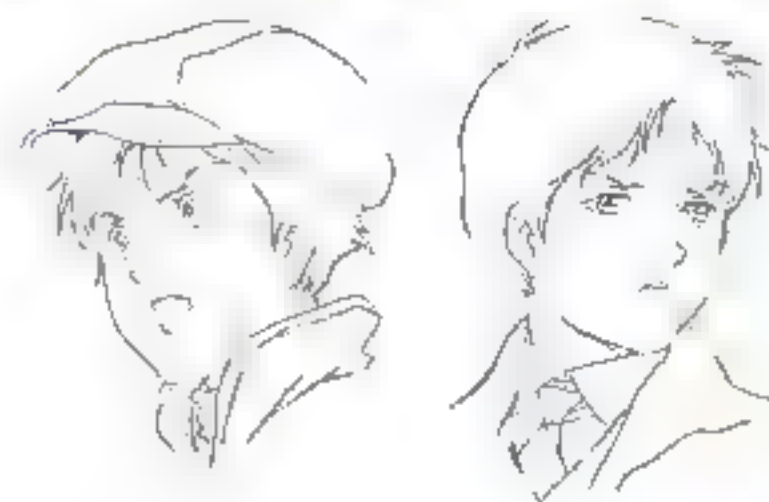
サイド3脱出時



喪服



私服



キャスバル・レム・ダイクン時代

幼いころから利発で、自分が指導者であったダイクンの息子であることを理解していたようだ。キラリアに手錠を掛けられ脅されようとも屈せず、指導者の器を彼女に見せつけた。脱出時もガンタンク初期型を1人で操縦し敵を撃破して、それでも11歳であることには変わりなく、母との別れに涙し、初めて見る地球の姿に感動する子供らしい一面もあった。



CASVAL REM DEIKUN



サイド5 (ルウム時代)

サイド5 ルウム時代

度重なる肉親との別れが、セイラから屈託のない笑顔を奪ってしまった。代わりに憂いの表情が多くなり、母アストライアに眼差しが似てきた。だが彼女の中にも父ダイクンの血は受け継がれている。アキサス・コロニーの自宅を暴徒たちが襲撃してきた際には、うろたえる住民を毅然とした態度で導き、自ら銃を手にして対抗。指導者の素質を垣間見せた。



私服 (医学生時代)



現在 (最新時代)

キャラクターデザイン
安彦良和

セイラ・マス

本名は「アルティシア・ソム・ダイクン」。宇宙世紀0061年に誕生し、サイド3の指導者だった父ダイクンが急逝したときはまだ7歳であった。父の死と自分の置かれた状況を理解するには、アルティシアはまだ幼すぎた。だから大好きな母との別れにも、泣きずがるしかなかった。「あとから行く」。母の優しい言葉を信じてアルティシアは、兄キャスバルとノンパフルに連れられて地球へ降りることになる。

地球で養父となったデアポロは兄妹に優しく彼女も父として受け入れ「セイラ・マス」として「ノン」を忘れて生きることを受け入れていた。兄もそうかと思っていた。たかノオン自治共和国と地球連邦政府との摩擦は激しなる一方で穏やかに生きることを望む彼女に、世界は少しも優しくはなかった。ゆっくりと大切なものを奪い、孤独にしていた。テキサス・コロニーに移住してしばらく経った宇宙世紀0073年、サイド3で幽閉生活を送る母が再会の約束を果たせないまま世を去った。続いて愛猫のルシファも……。悲嘆に暮れるセイラに追い打ちをかけるように、兄キャスバルまでもがアキサス・コロニーを出て、まった。兄はノンオン行きの定期便に乗り込んでいたが、旅客船が爆発、死亡したという。セイラは不思議と兄が死んだことが信じられず、どこかで生きて、いるのではと感じていた。

幼い頃から多くの死を見てきたセイラは、医学の道に進むために、ルウムの首都バーチ・ミランダにある医学校へ入学、インターンシップとしてミランダの病院に勤め、医師としてのキャリアをスタートさせていた。だがジオンと地球連邦の動乱にミランダは巻き込まれ、セイラの周りも戦場と化し合わせてになっていた。そこへジオンの諜報部員たち中尉がセイラの元を訪ね、驚きの言葉を口にする。

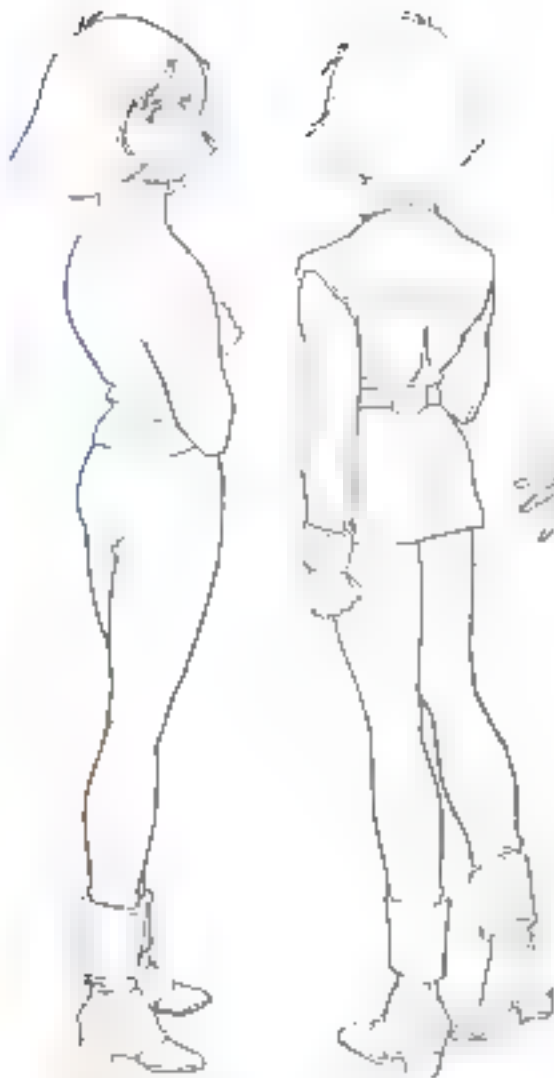
「キャスバル・ダイクンは生きています」

混乱するセイラに養父デアポロの容態が悪化したという知らせが届き、テキサス・コロニーへ。だが戦争の余波がセイラたちにも及ぶ中、その中でデアポロが息をとり取る。天涯孤地の身となってしまうセイラは、勤め先の病院を辞め、新興のサイド7へひとりで旅立つことになる。

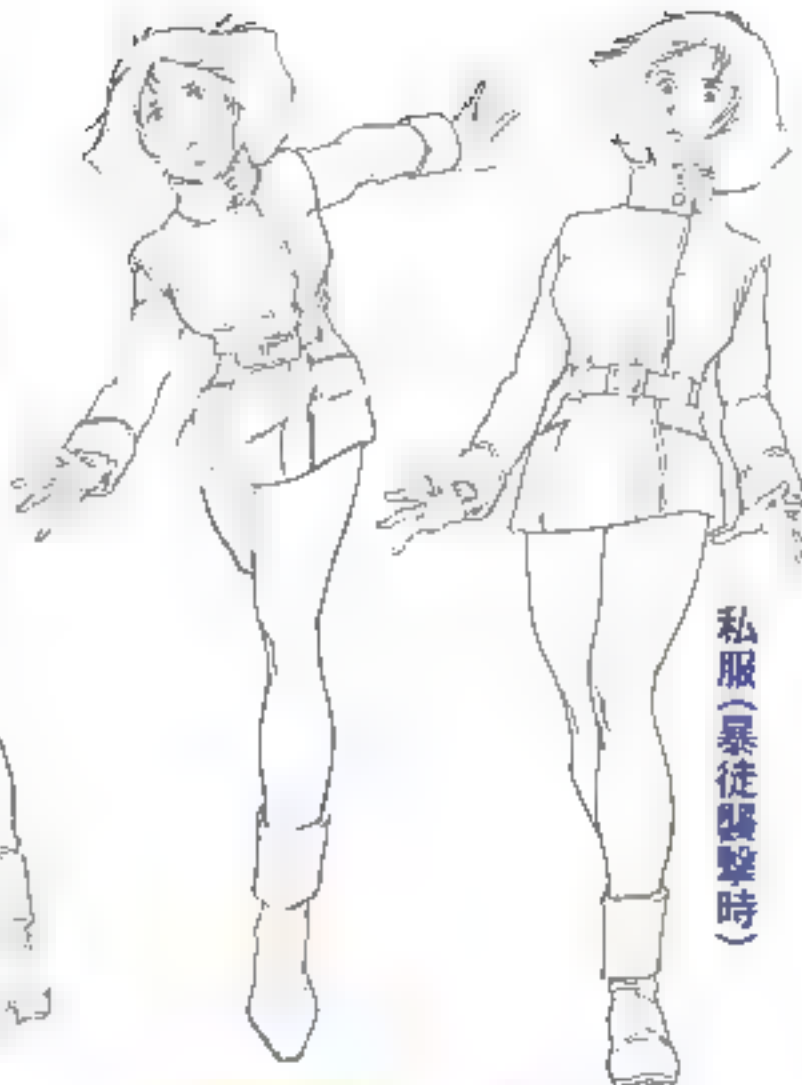
SAYLA MASS



私服(テアポロ看病時)



■インナーウェア
(コートの下の服類)



私服(暴徒襲撃時)



■スーツケース



私服(退職時)



■腕時計



■スマートフォン



■ファイル



医師見習服



■ウィンチェスターM1873

西部開拓時代の北米で使用されて、たレバ、アケノヨシイフル。テアポロの邸宅、骨董品として保管されていた。



医学生時代

医学生となったセイアは 首都バンチのミランダに移り、勉学、没頭するようになる。テキサス コロニーへはたまにしか帰郷できていなかった。医者の道を選んだのは サイト3での最後の夜に母が語った“立派な人になって たくさんの人に幸せをあげなくちゃ”という願いに応えたかったからなのかも知れない。

「ポート」姿

私服(テアポロ邸内)

ナイトガウン(テアポロ邸内)

私服(外出時)

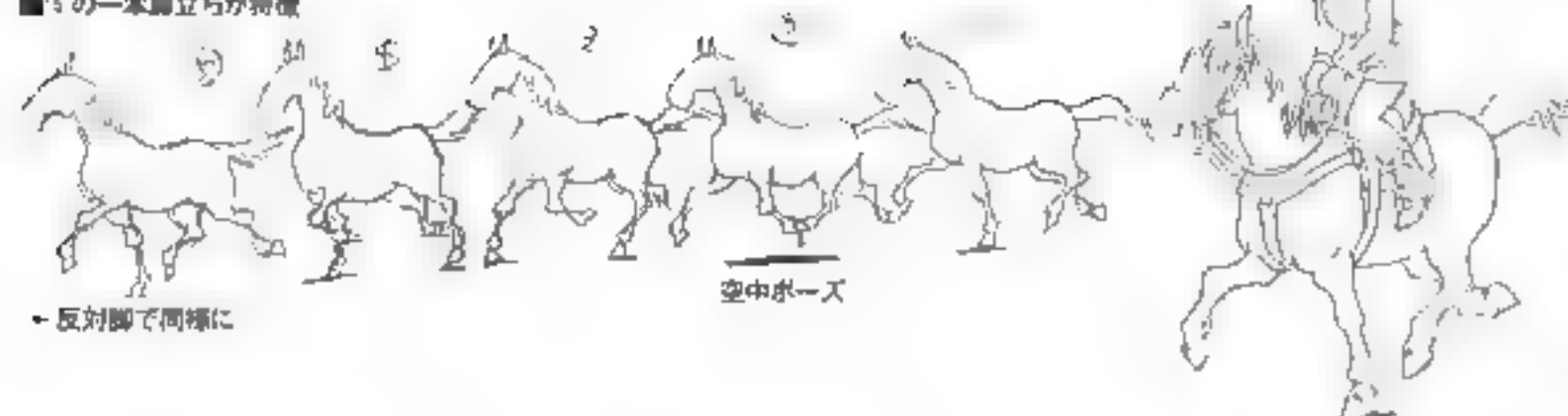
テキサス・コロニー時代

再び宇宙へ上がり、サイト3にも近いサイト5 テキサス・コロニーへ移住する。しかし母と会うことは許されず、手紙を書くことしかできない。それでもいつか母といっしょに暮らす日が訪れると信じていたが 実現することはなかった。

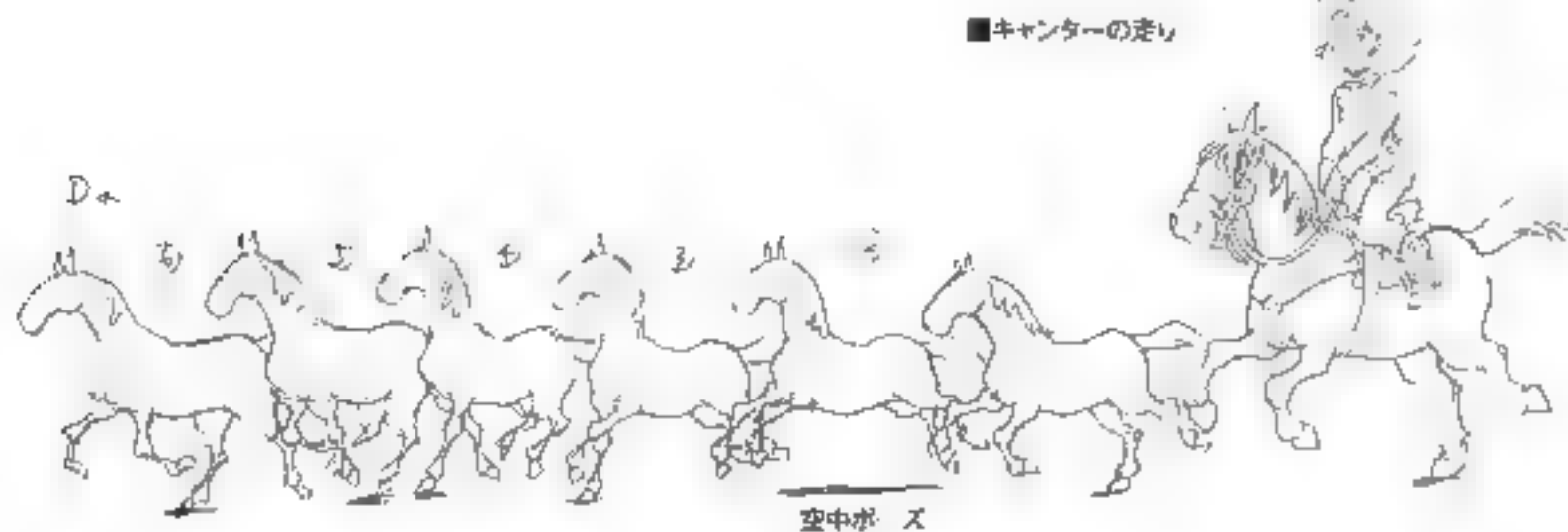
喪服

私服(帰郷時)

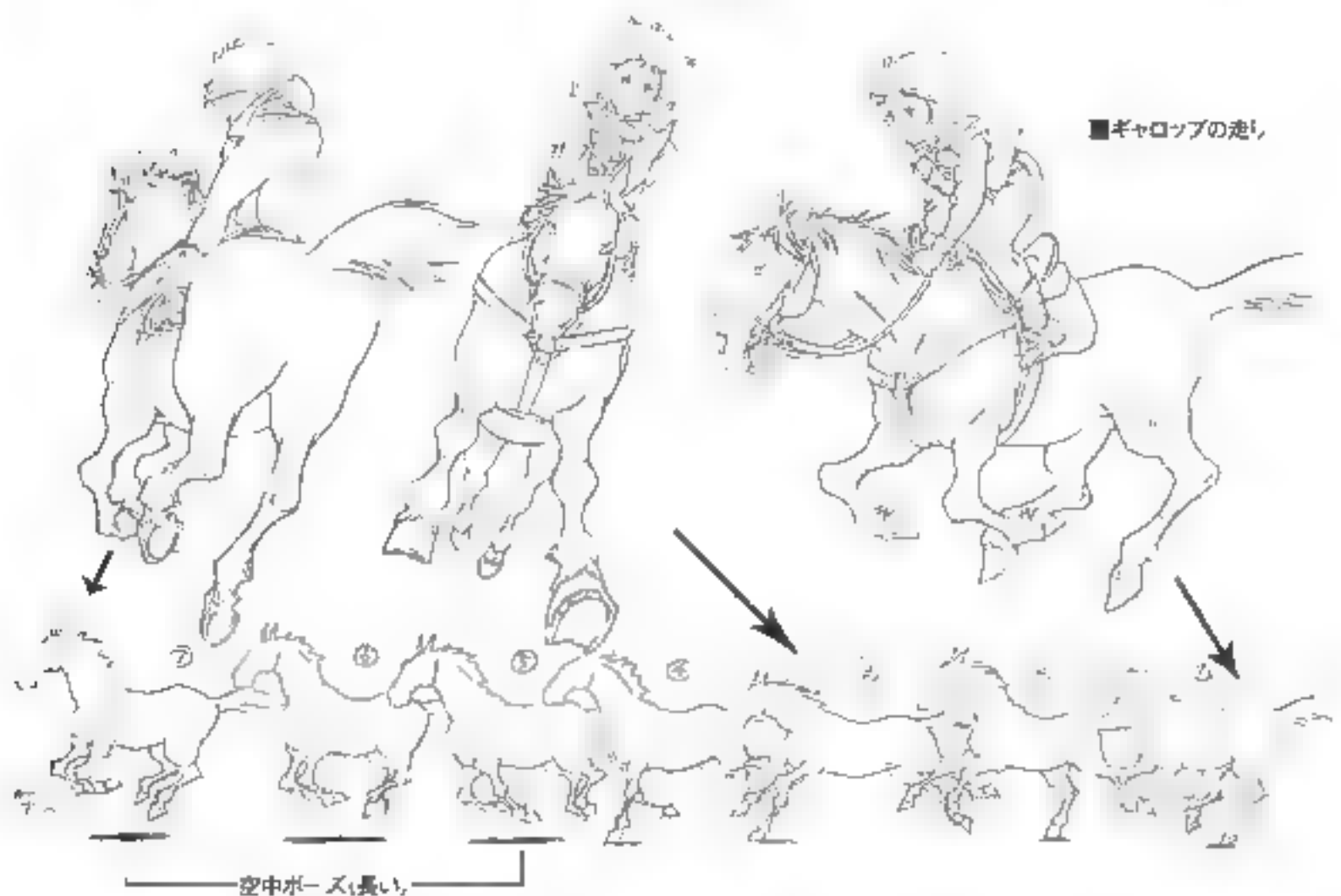
■馬の一本脚立ちが特徴



■キャンターの走り



■ギャロップの走り



■ボニーに乗るセイラ

テキサスコロニーは観光を目的に西部開拓時代の北米をイメージして建設された。乗馬も楽しめる。危ないと思ったセイラの手綱捌きは、ロネとミネル夫妻の息子、ヤア・アスナブルからの手ほどきもあってみるみる上達していった。

乗馬姿



地球移住時代

地球での暮らしにも馴染み、活発な少女に成長した。また積極的に
難民キャンプへの医療ボランティアに参加するようになった。父ダイ
クワンのことや 自分の境遇を理解し始めた頃でもある。それでも母と
再会する日を待ち焦がれながら、満月の夜を屈指し数えていた。

私服(宇宙港)



私服(難民キャンプ時)



ハジヤマ



ナイトガウン

水着



アルティニアが飼っている猫。アルティニアによれば、寂しい屋で甘えん坊。おまげに知らない人間を引っ掻く癖がある。地球へ逃げるときも、アキサス、三口へ移住するときも彼女と一緒に心の支えとなっていた。

ルシファ

キャラクターデザイン
こじぶきつかさ



サイド3脱出時(宇宙港)



私服(宇宙港)



ハンギン



アルティニア・ソム・ダイクン時代

キャスバルとアルティニア兄妹は旧アストライアの美しい客寮を受け継いでいた。特にアルティニアは愛くるしく、当時、ムノン防衛隊大尉であったランバラルもその魅力に惹かれ、飼った猫ルシファ救出に奮起して参加していた。

ARTESIA SOM DEIKUN



■ケージ

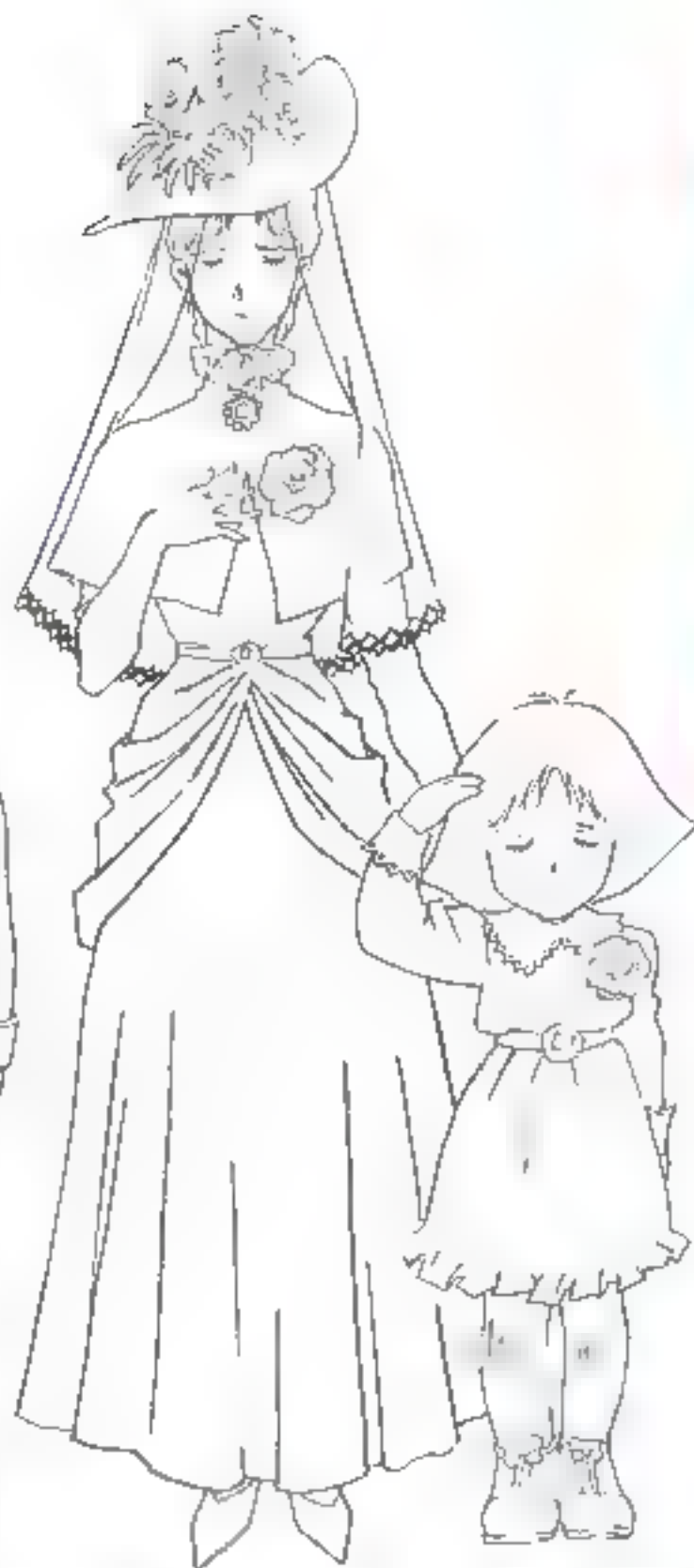
■亡くなる前のルシファ



喪服

ダイクン死後

ムンゾ自治共和国議長であったダイクンは、国難によって送られた。強き指導者と美しい妻、かわいい兄妹、ムンゾの国民はダイクン一家をロイヤルファミリーのように捉えていたのかも知れない。



私服(ラル邸)

キャラクターデザイン
安彦良和

アストライア・トア・ダイクン

シオン・ズム・ダイクンの愛人。ダイクンがスベスノイトの優位性と人類の革新を説き、地球連邦政府から反連邦思想を掲げる政治活動家として監視対象となっていた頃に2人は出会っている。そのときすでに正妻に口ゼルシアがいたがダイクンの子を身籠もったことでその立場は逆転する。宇宙世紀0057年、ムンゾの大学構内にある時計塔で嫡男キャスバルを産産。宇宙世紀0061年には長女アルテイシアが誕生。偉大な指導者の跡継ぎを生んだ母として、その地位は磐石となるはずであった。

しかし、宇宙世紀0068年にダイクンが急逝し、アストライアと兄妹の立場は非常に危つものになってしまった。ダイクンの死後、ザビ家とラル家による激しい政争が起こり、その渦中で彼女はあまりにも非力であった。ザビ家がサイト3での権力を掌中に収め、親子の行く末を案じたハモンとランバが手助けし、兄妹を地球へ逃がす算段を整える。だが自分は正妻に口ゼルシアに幽閉されることを受け入れる。それはキャスバルとアルテイシアとは今生の別れになることを覚悟しての選択だった。

長い幽閉生活が活力を奪い、アストライアは衰弱して、宇宙世紀0073年、兄妹との再会を夢見ながら思案の塔で息を引き取った。

ASTRAIA TOR DEIKUN



クラブ・エデン時代

アストライアがクラブ・エデンでソング・ダンスの頃に、ダイクンがやってきた。彼女の歌声が、心身共に疲れ果てていたダイクンを癒し、2人は絆を深めていくことになる。この頃すでに、ハモン・クラブはエデンに出入りしていたようだ。

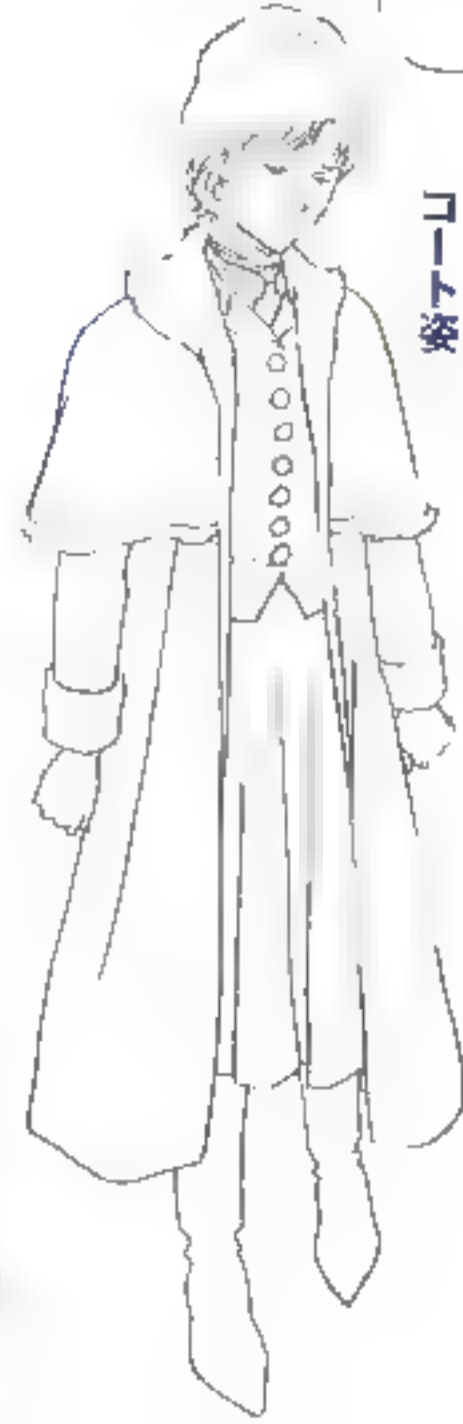
十数年前

ナイトガウン

コート姿

幽閉中

アストライアの幽閉は正妻ローゼルシアだけでなくザビ家の思惑とも一致し、アストライアは外界から完全に隔離されて生活を送ることになった。ラル派やダイクン派に利用されるのを怖れての幽閉なのだろう。兄妹の行方、ローゼルシアが死んだことさえ長い間、知らぬままであった。





議員服

私服

キャラクターデザイン
安彦良和

ジオン・ズム・ダイクン

サイト3 ムンノの移民第二世代だったジオン・ズム・ダイクンは、元々ムンノ大学の一教授に過ぎなかった。彼はやがて宇宙移民に対まったく新しい思想を説くようになる。

「宇宙に進出した人類は、その新たな環境に適応した形質を獲得し、新人類に革新しうる」

新人類となったスペースノイドを「ニュータイプ」と呼び、地球に住むアスノイドを凌駕する存在として、その優位性に見合った権利を主張したのである。ダイクンの思想は、宇宙移民への夢が破れ、苦渋の生活を送る人々の心に染み渡った。同時にそれは、より過激な反地球連邦意識を育てる素地にもなっていった。地球連邦政府の取り締まりにも屈せず、活動続ける彼の周りには、多くの支援者が集まり、ムンノ大学の学部長であったデギン・ノンバルルの後ろ盾を得て、本格的な政治活動を開始する。政治母体となる「ジオン党」を旗揚げすると自治権獲得に乗り出し、ムンノに限定的な自治政府を樹立。ムンノ自治共和国国民議会の議長に就任する。

宇宙世紀0068年、ダイクンは地球連邦政府からの完全独立を宣言するはずであった。だが、ダイクンは議会理上で昏倒。帰らぬ人になってしまう。急すぎる彼の死がムンノに動乱を招き、地球圏を新たな時代へと導いていくことになる。

■十数年前

カリスマ性を備えた思想家というの一面に過ぎず、ダイクンは情緒が不安定なところもあったようだ。反社会的な政治活動家として地球連邦にマークされ、傍聴したダイクンはクッパ・エアンに立ち寄り、そこで敵姫だったアストライアと出会う。

ZEON ZUM DEIKUN

シオン・スミ ダイクンの正妻。ダイクンとの付き合いは長く、活動初期から彼の思想に共鳴し、仲間と彼を囲んでよく議論を交わしていたという。ダイクンとその思想を真に理解していたと自負する彼女は、精神面だけでなく、バトロンとしても彼をサポートしていた。だが、ダイクンが政治の表舞台で活躍し始めた頃、ローセルシアは病を患ってしまう。

彼女の不幸はダイクンとの間に子をなすことができなかったこと。そして彼の思想を理解することはできたが、彼の苦悩を癒してやることができなかったこと。埋めがたい溝が彼女からダイクンを遠ざけてしまうことになる。ダイクンは若いアストライアに走りつ、ついには2人の兄妹までもつれたことにより、決裂が決定的となる。ダイクンは議長公邸にアストライアとその子供たちを住ませた。公私混同で権力の私物化であった。だが、跡継ぎを生んだことと美し、母子の容姿も相まって、周囲から非難の声は挙がらなかった。正妻の立場が軽視されることはなかったにせよ、ローセルシアからすればこれほど屈辱的なことはなかったであろう。

宇宙世紀0068年、ダイクンを失った悲しみが行き場のない憎しみに変わり、そのままアストライアへの報復として注がれる結果となってしまった。

私服



車椅子



ケープ



キャラクターデザイン
ことぶきつかさ
ローセルシア



ROSELUCIA



■大怪我を負ったときの様子

襲撃で邸宅の上階から落下、重傷を負ってしまった。このときYASHIMAカンパニーCEOニューヤノマが見舞い、訪れ、テアボロはテキサス・コロニーへの移住を勧められる。

ナイトガウン

アンダルシア時代

資産家で知られていたテアボロの邸宅には様々な人々が訪れていたようだ。地球連邦難民高等弁務官が訪れ、テアボロは難民救済のため、敷地を提供することを依頼。テアボロも快く承諾していた。地球は砂漠化が進み、人口爆発と食糧不足からアンダルシア地方でも難民が溢れかえっていた。

私服



テアボロ・マス

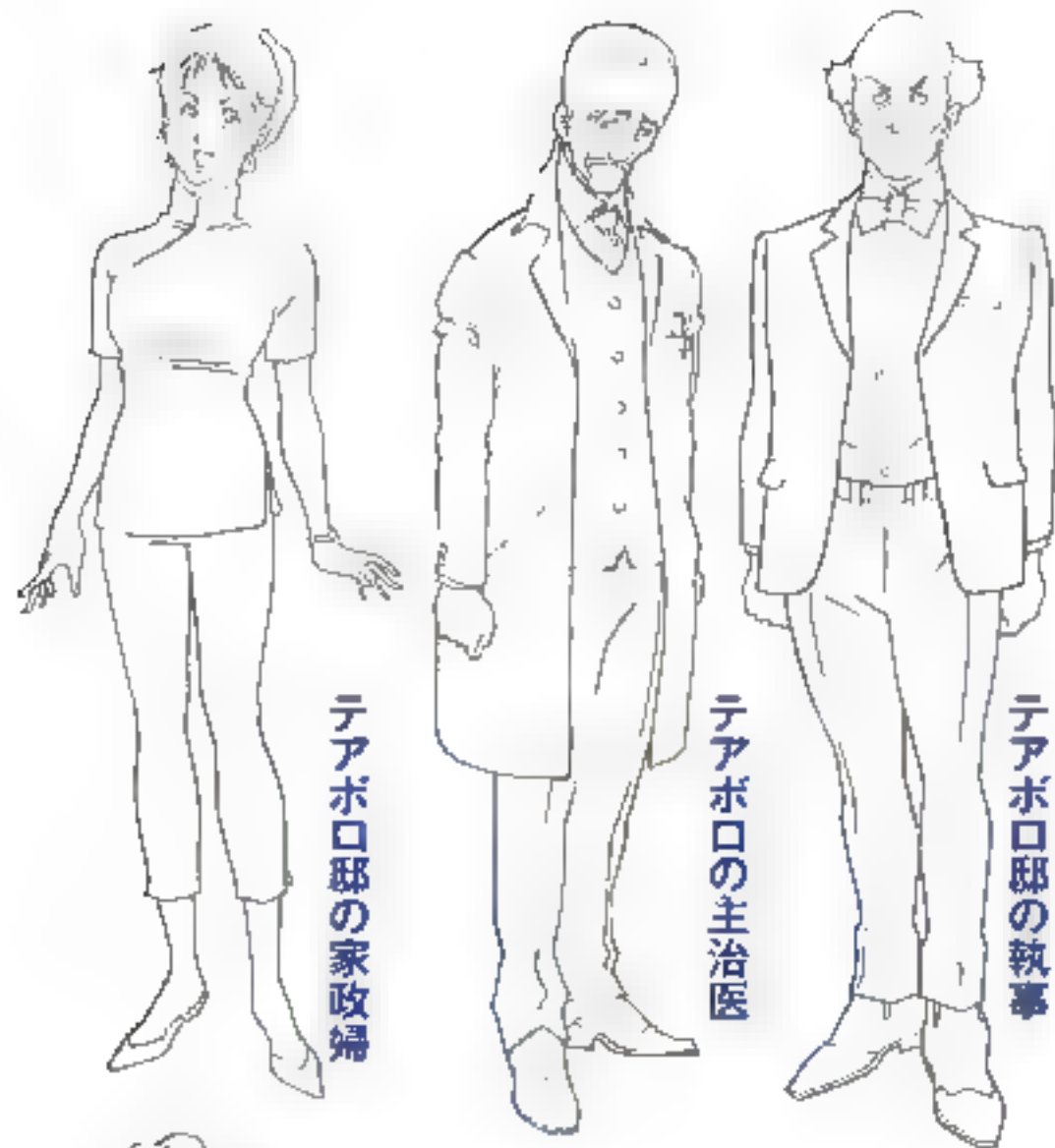
キャラクターデザイン
ことぶきつかさ

地球のアンダルシア地方に邸宅を構える資産家。かつてはアナハイム・エレクトロニクス社が長年の販売先でもあったが、事業の衰微から身を引き隠居した。宇宙世紀0068年、日知の間柄だったジンバラの要請で、ダイクンの遺児2人をマス家の籍に入れ、養子とすることになる。子供には恵まれず妻にも先立たれてしまったテアボロは、利発な兄妹との生活で初めて子を持つ喜びを知る。

宇宙世紀0071年、ノバがアナハイム・エレクトロニクス社と接触したことをキシニア機関に知られ、襲撃を受けてしまう。シンバは惨殺され、自分は重傷を負ったものの、ダイクンの遺児たちは無事であった。この襲撃事件を契機、ザビ家への恭順の意思を示すため、あえてシオンが監視しやすい、サイト5のテキサス・コロニーへ移住することを決める。

エドワウ(キャスバル)が宇宙船事故で亡くなったと伝えられた後、セイラも勉強のためテキサス・コロニーを離れてしまった。テアボロは不慣れながらも徐々に体が不自由になり、病床に臥してしまう。宇宙世紀0079年1月、暴徒襲撃中に発作を起こし死亡。セイラはその亡骸に涙し、危険と知りながら自分と兄を受け入れ、無償の愛を注いだテアボロに深く感謝した。

TEABOLO MASS



テアボロ邸の家政婦

テアボロの主治医

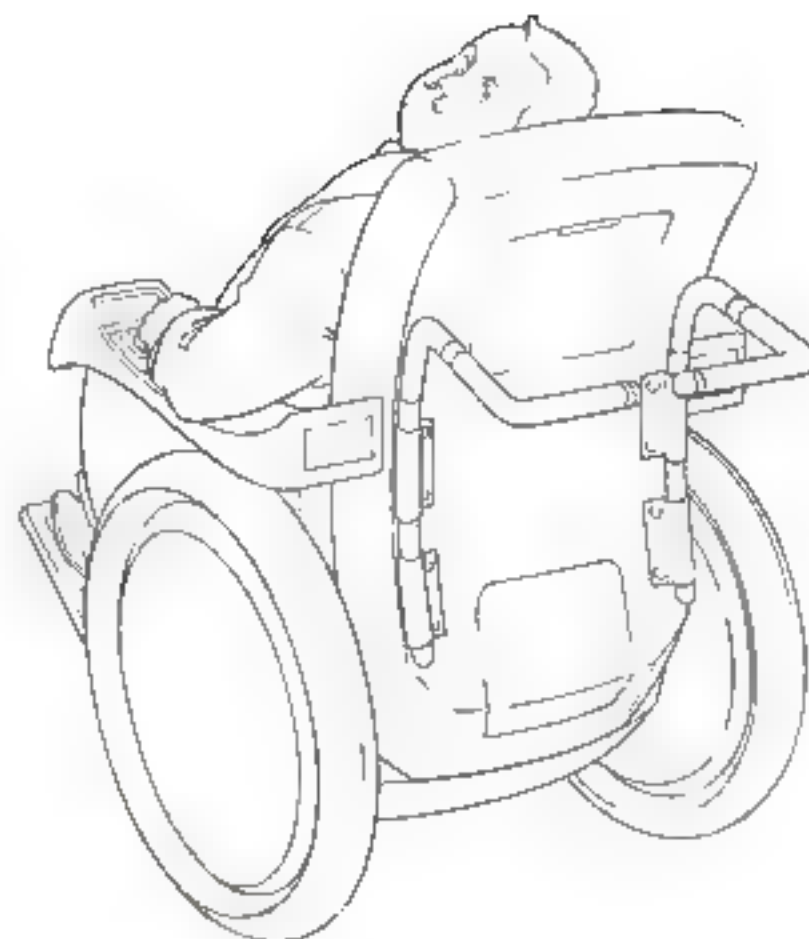
テアボロ邸の執事

テキサス・コロニー時代

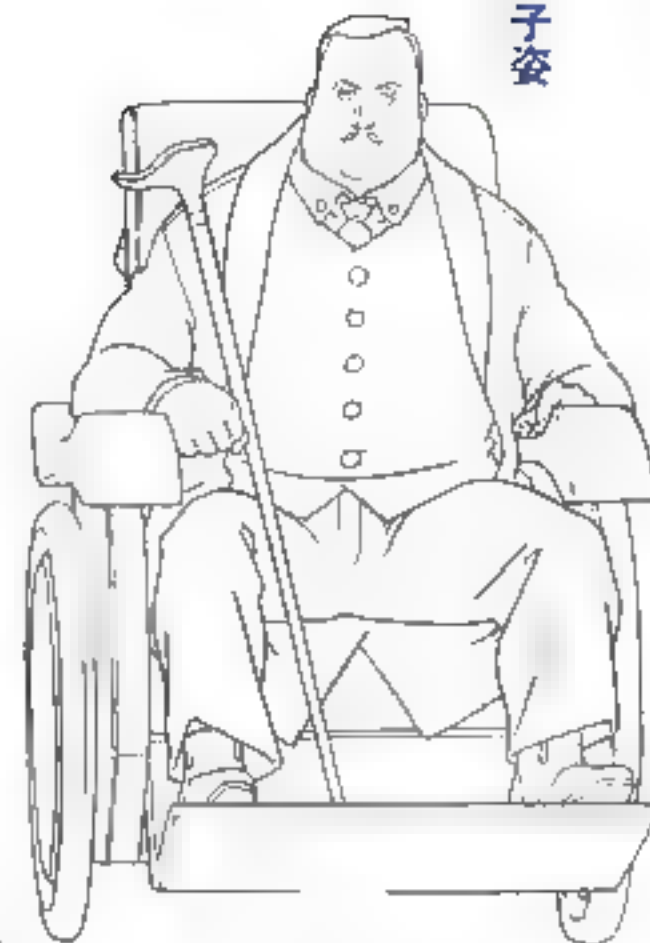
襲撃での怪我が元で、テアボロは足が不自由になってしまっていた。それでもエトワウのために学校へ赴き、不甲斐ない校長を叱りつける。親としての責任を果たそうとしていた。



学校の校長



車椅子姿



■テキサス・コロニーの人々

テキサス・コロニー 全体がテキサス・マフィア・クでもあるため、住居だけでなく、住民も西部開拓時代を思わせる出で立ちが多い。なお、学校の校長・カウボーイは総作画監督の西村博之がデザインしている。



カウボーイ

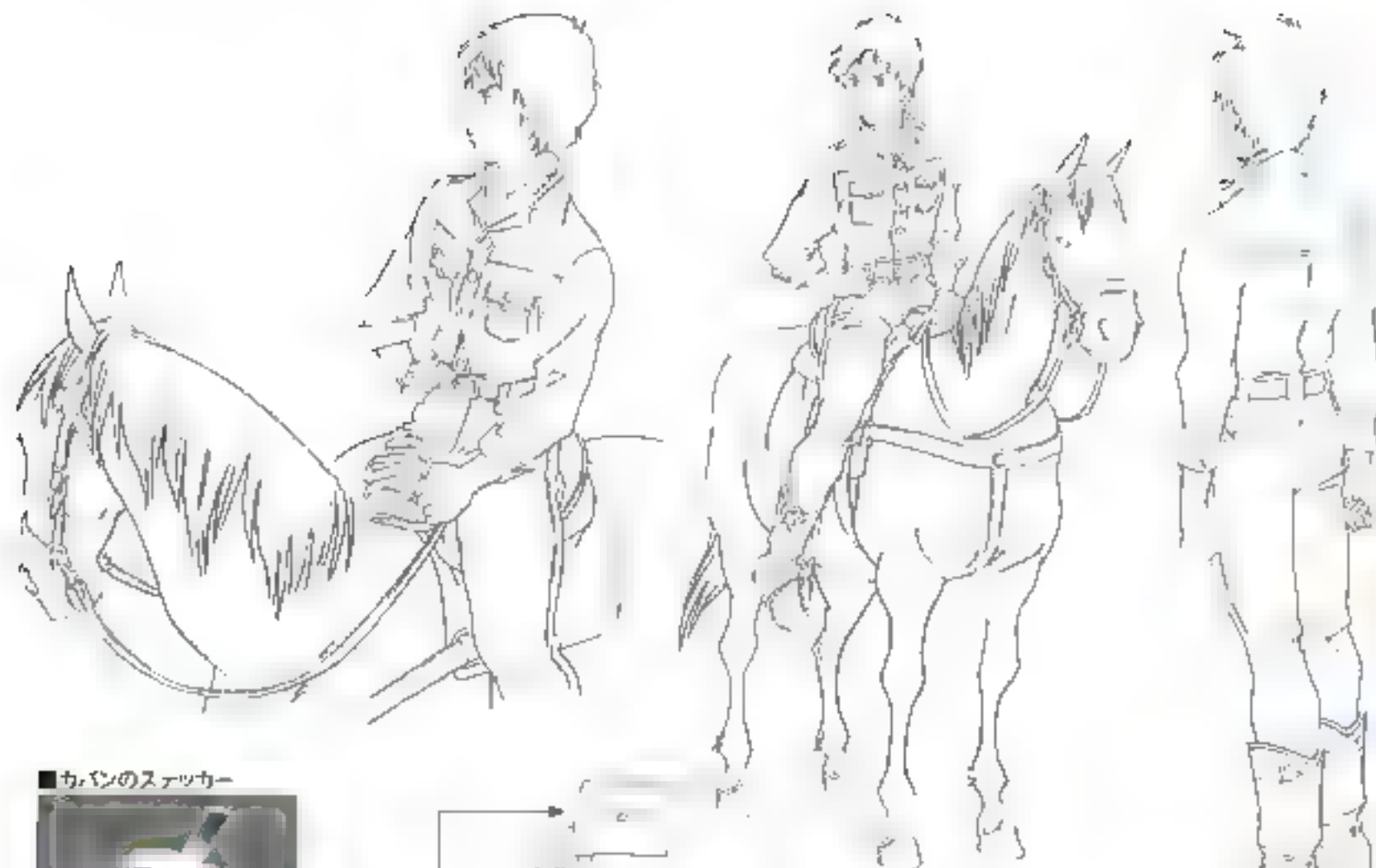


スーツ&ノート姿



病床時





私服(乗馬時)



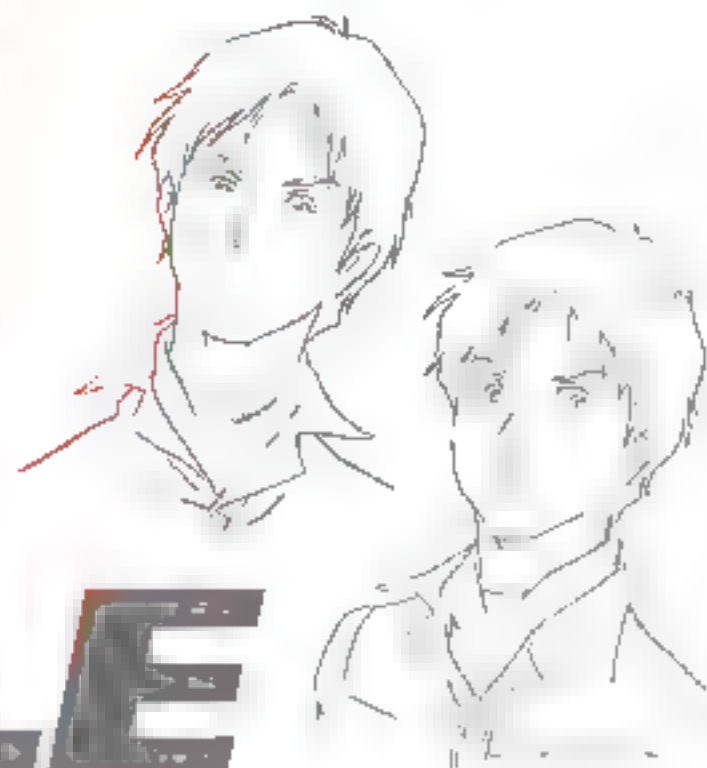
ロンとミンシンのひとり息子。その容姿はキャスバルと瓜二つで年齢も同じ。瞳の色が違わなければ、セイフ・アルティニアでさえ見分けがつかないほどであった。彼の人生はキャスバルと出会ったことで、大きく正められてしまうことになる。

普通の家庭で育ったシャアは、流されやすく楽楽な面があった。ルウムの首都ハンチでハイスクールに進学してからは、周りに影響されて、ジオン派の思想に傾倒するようになっていく。ついには父の反対を押し切り、ジオン自治共和国の士官学校を受験し合格。軍人になることを決める。

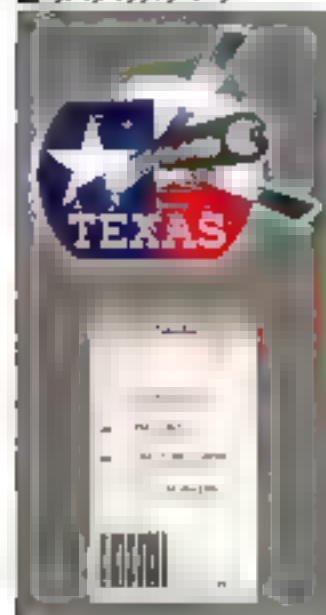
宇宙世紀0073年、サイト3へ出発する日、手荷物チェックのトラブルで予定の便に乗り込めなかったシャアは、同乗することになっていたキャスバルの提案を受け入れる。互いの服と荷物を交換して、キャスバルに扮したシャアは予定の便に乗り込む。シャアと入れ替わったキャスバルは翌日の便で向かうことになった。このとき、キャスバルがサイト3に向かうことを知ったキンニアは、ダイクンの遺児がサイト3へ帰ることを許さず、暗殺を即断していた。だが、キンニア機関のエージェントは2人の入れ替わりまでは看破することができなかった。その結果、ルナーライン107便が破壊工作により爆破され、搭乗していた本物のシャアはキャスバル・エドワーズとして昇られてしまった。シャア・アズナブルの人生は、復讐の鬼となったキャスバルに奪われ、その名と来歴を利用され、歴史に名を刻むことになる。

シャア・アズナブル

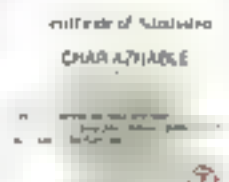
キャラクターデザイン
安彦良和



■カバンのステッカー



■士官学校入学許可証



CHAR AZNABLE

ロジェとミシェルはサイトラノウにあるテキサス・コロンの住人をセント・ヒレソンでファミーノ・レストランを経営していた。ロジェはテキサス・ヒレソンのチーフマネージャーを務めていたこともあり、ニュー・サンマからの依頼でアザノ家のサポートを引き受ける。

夫妻にはひとり息子のシャアがおる。ロジェはシャアにも自分と同じように地道な生き方を望んでいた。そのシャアは若さ特有の血気にはやり、シオン自治共和国の士官学校へ進学。軍人となる道を選んでしまった。入学後、連絡も寄越さなくなった息子は、一年戦争が始まると瞬く間にシオンの英雄となってしまった。戦禍を逃れるため、夫妻はノオン公国への移住を決し、戦禍に巻き込まれ命を落とす。夫妻は、愛する息子が別人と入れ替わっていたことに最期まで気付くことはなかった。



私服



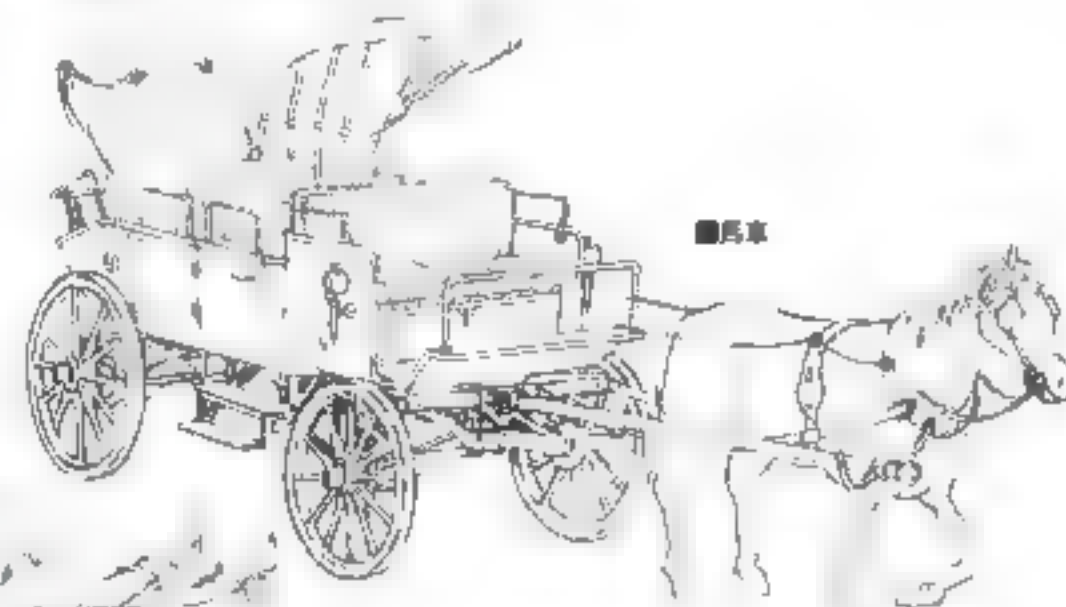
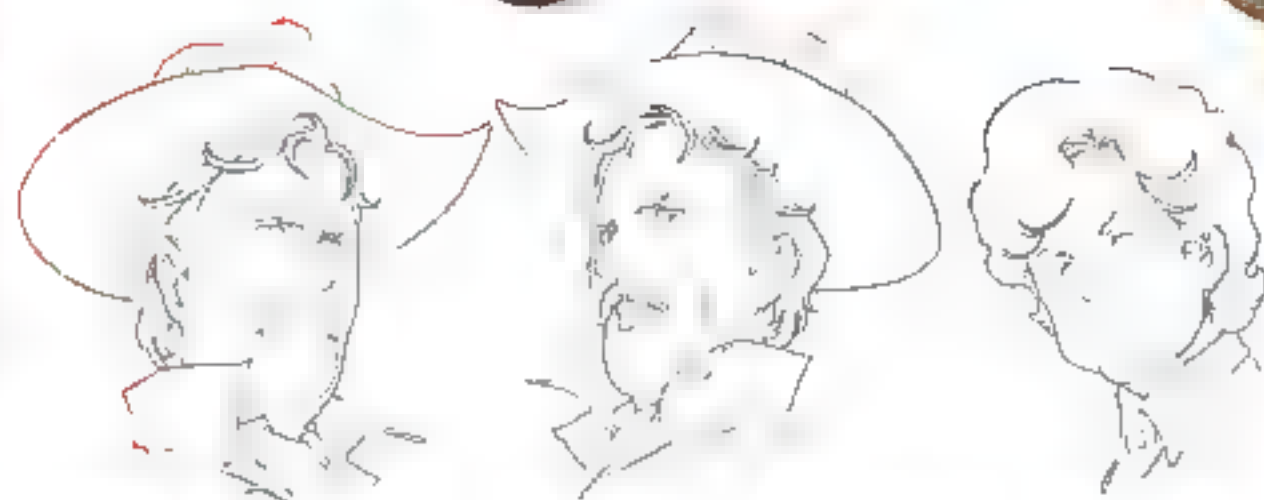
喪服

ロジェ・アズナブル

キャラクターデザイン
ことぶきつかさ

ミシェル・アズナブル

キャラクターデザイン
ことぶきつかさ



馬車

ROGER AZNABLE & MICHELLE AZNABLE

士官学校体操服



士官学校制服



リノ・フェルナンデス

キャラクターデザイン
ことぶきつかさ

サイトラ・ルウムの青年、サイト3、近いという地理的特性もあって、ルウムはノオン支持派と連邦支持派に分かれていた。リノはノオン支持派の中でもザビ家ではなく、ノオン・スム・ダイクンを信奉していた。ルウムのハイスクールを卒業した彼は、難関であったノオン自治共和国の士官学校へ入学する。

入学式当日、リノはハイスクールの同窓であったシャアと再会するが、彼に奇妙な違和感を覚えていた。彼の素性に疑問を抱いたリノは、その正体について調べた結果、重大な事実に辿り着く。士官学校にいるシャアはまったくの別人で、その正体とはダイクンの遺児、キャスバルであった。リノは自身だけが知る真実に驚喜した。自分が信奉していたダイクンの遺児がノオンに帰ってきた。リノは「暁の蜂起」の直前、シャア・キャスバルにそれを打ち明け、ザビ家打倒の協力を申し出る。だが復讐のためザビ家の懐へ入り込もうとするシャアによって、自分の正体を見抜いたリノは抹殺すべき対象でしかなかった。

その後「暁の蜂起」に参加したリノは名譽の戦死を遂げ、記念碑に名前を刻まれることとなった。

LINO FERNANDEZ

士官学校戦闘服
重装行軍訓練時
キャラクターデザイン 西村博之



士官学校戦闘服



士官学校戦闘服
重装行軍訓練時

士官学校教官
重装行軍時

■ストップウォッチ



■トランシーバ



■士官学校の人々

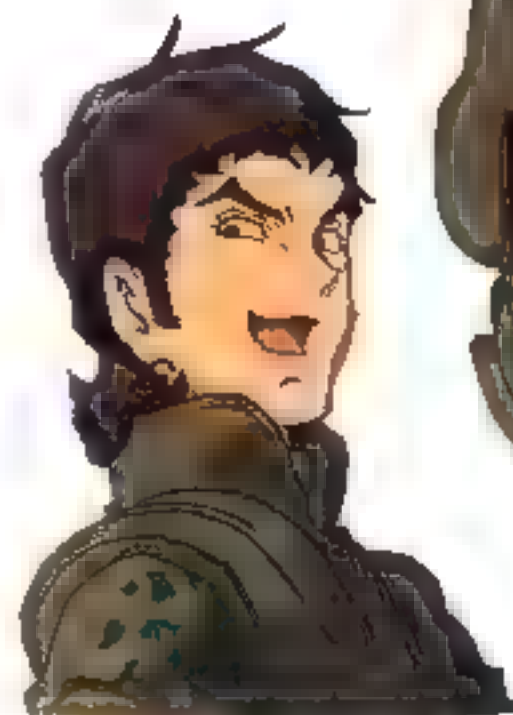
士官学校は数年で志願者が倍増し、各サイトから若者が集まっていた。教官も含め、装備類は地球連邦軍から供与されたものが多く、重火器や最新装備が充実する地球連邦駐留軍と比べると少し少ない。



士官学校教官(中尉)



士官学校学科長(少佐)



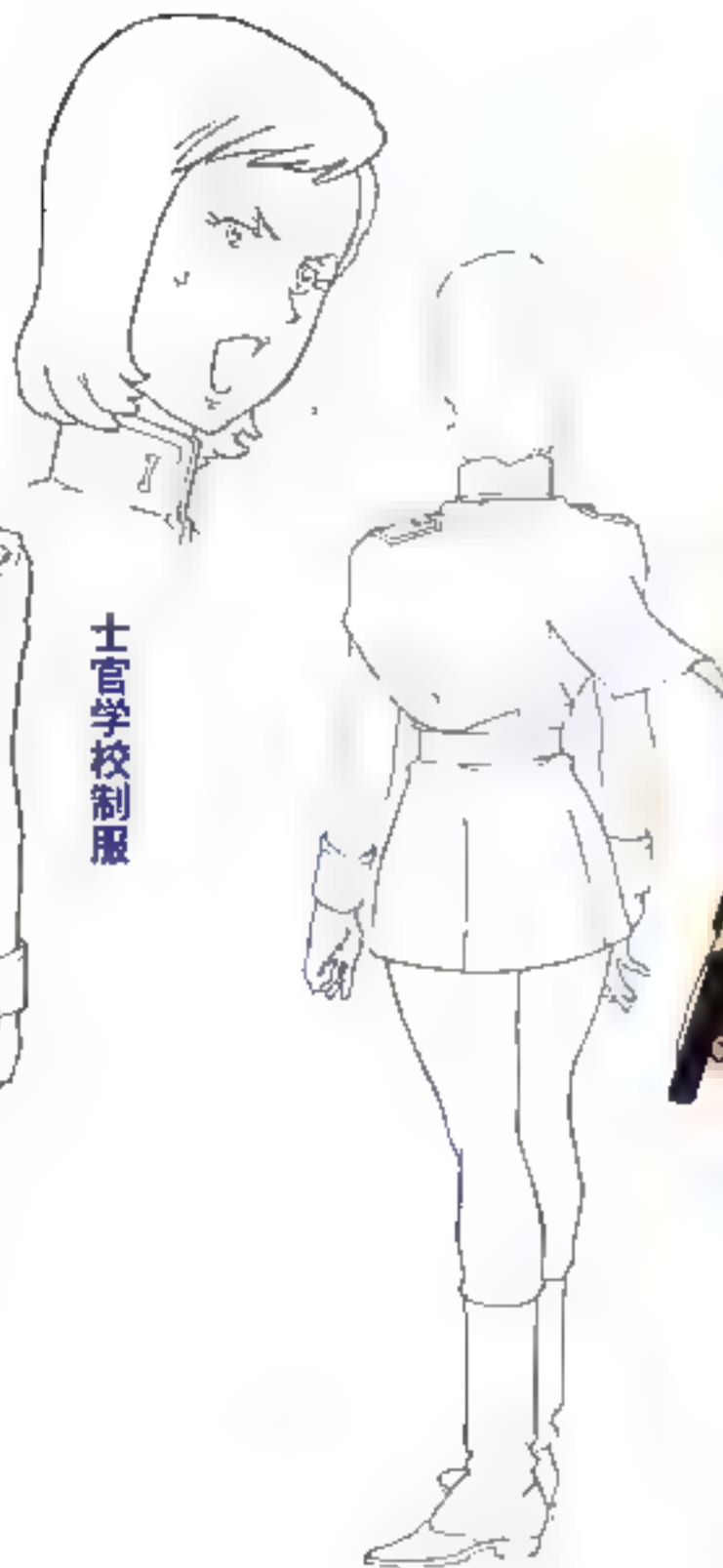
キャラクターデザイン 西村博之



士官学校戦闘服



士官学校制服



士官学校時代

士官学校では女性も男性に混じって訓練を受けていた。このとき ゼナとトスルは一生徒と校長の間柄でしかなく 私的な会話もほとんどなかったはずである。



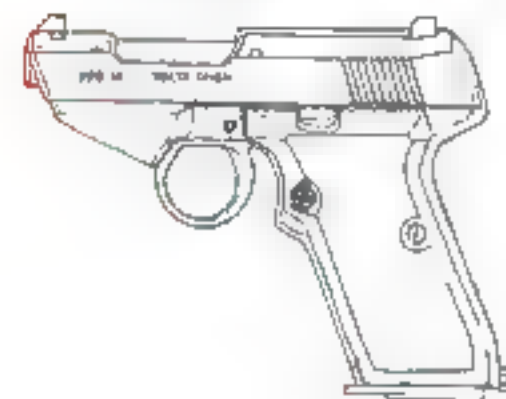
士官学校制服
(班長マントあり)

ゼナ・ミア
キャラクターデザイン
ことぶきつかさ

サイト4 ムーアの出身で シャアとは同期生になる。ゼナは 首席のシャアも認める優秀な女性で、卒業時の席次は8番であった。「暁の蜂起」では校長のドズルを足止めする任務を引き受け、生真面目な彼女はその役割を十分に果たした。そのときドズルに見初められ 彼から結婚を申し込まれる。

結婚後 ザビ家の一員となったゼナは女児 ミネバを出席。ドズルはミネバを溺愛し、それに困惑しながらもゼナは妻として夫の良き理解者であろうとする。案の父や兄 妹らが腹を探り合う、冷たい関係になってしまったザビ家で、ドズルにとって、ゼナとミネバは何物にも代えがたい家族であった。

■シオン公国軍 制式拳銃
ヴァルタPP8-S



ZENNA MIA

トスルとゼナの娘。 年戦争が始まったころは
まだ育児に手がかかるころで ようやく寝付いて
もトスルの大声で目覚めて泣き出すことも。



ベビー服

ミネバ・ラオ・ザビ

キャラクターデザイン
ことぶきつかさ



ナイトガウン



私服

ドズル夫人時代

ザビ家の一員として、サイド3の邸宅で暮らす。
妻として独立戦争の重責に悩む夫を励まし
母としてミネバの育児に勤しむ。

MINEBA LAO ZABI

ZENNA ZABI



私服(スペーススクルーザー搭乗時)



学生服

ミライ・ヤシマ
キャラクターデザイン
安彦良和

YASHIMAカンパニーのCEO、シュウ・ヤシマの娘。父シュウが重傷のデアボロを見舞った宇宙世紀0071年にはまだ15歳であったが、飛び級でカレッジに進学するほどの才媛であった。ニューはその才覚を見込んで、様々な仕事の場にミライを同席させていた。彼女も父の期待に応え、有能な秘書として父をサポートしていた。そんな彼女の将来の夢は、意外にも宇宙飛行士であった。女性らしい思ひ、やりもあり、重傷のデアボロにも気遣いを見せていた。

宇宙世紀0079年、22歳となったミライはスペーススクルーザーのライセンスを取得。父を乗せたスペーススクルーザーでサイト7へと寄港する。

MIRAI YASHIMA

地球圏でも有数の企業であったYASHIMAカンパニーのCEO。仕事柄、政府や軍への顔も広い。宇宙世紀0071年ごろには軍需産業からは撤退を決め、民需に絞って経営を行っていた。廃棄されかけていたサイト5のテキサスコロニーを買取り、マザークとして完成させ、新興であるサイド7の工事も請け負っていた。

宇宙世紀0071年 同業者で友人のテアポロがザビ家の刺客に襲撃されたことを知り、シュウは娘のミライを伴い、アムダルシアの邸宅まで見舞いに訪れている。テアポロにテキサスコロニーへの移住を勧めたのはシュウで、その窮状を見かねてのものであった。

キャラクターデザイン
ことぶきつかさ
シュウ・ヤシマ



スーツ姿
(テアポロ邸訪問時)



コート姿

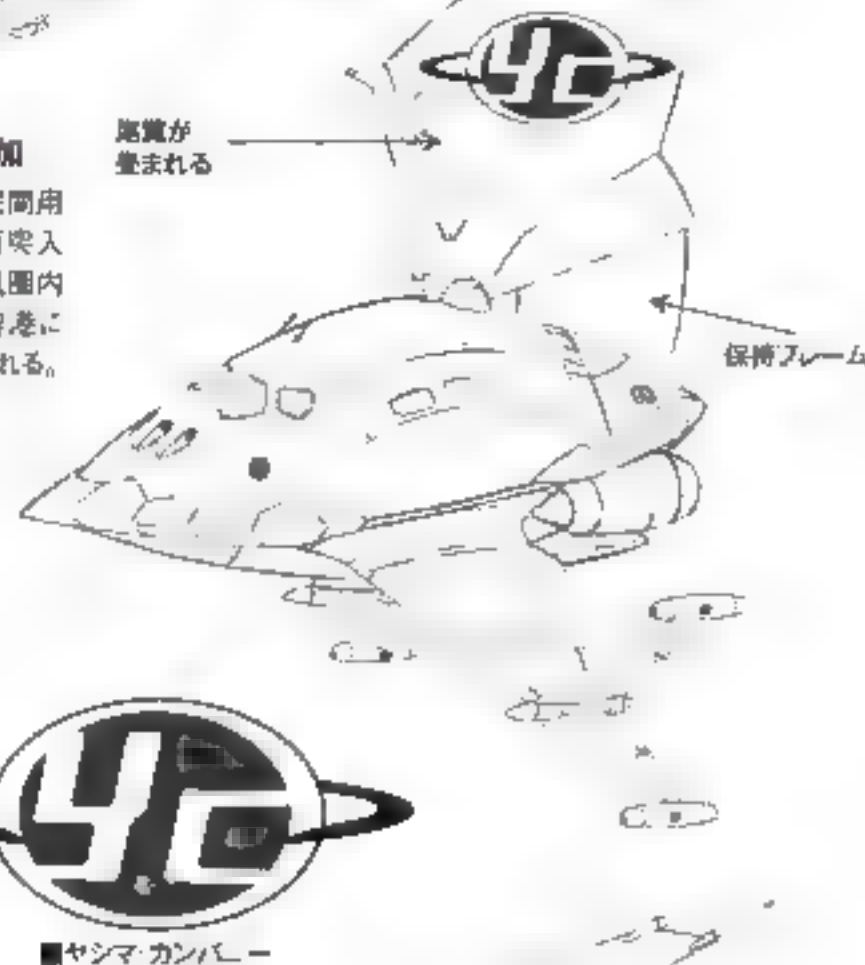


■入港時 大気圏再突入形態



■巡航形態

尾翼が
畳まれる



保持フレーム

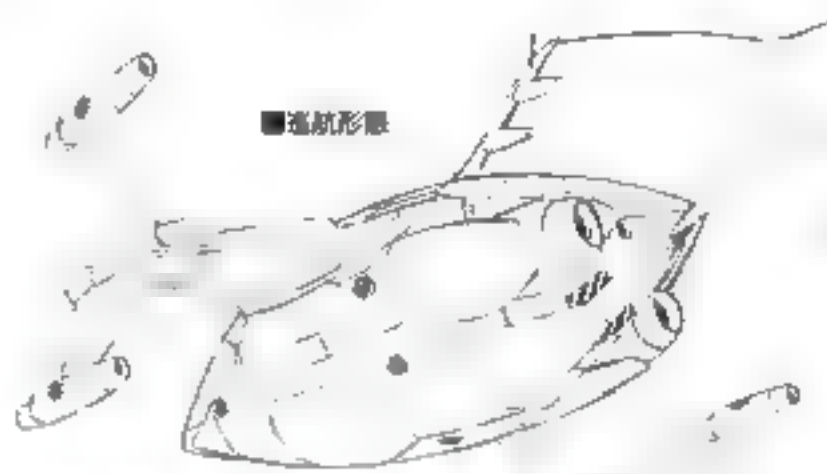
スペースクルーザー メカニカルデザイン 明貴美加

YASHIMAカンパニーが所有する民間用スペースクルーザー。大気圏への再突入も可能で、主翼と巨大な尾翼は大気圏内を飛行するためのものである。宇宙港に入港した際には、尾翼は後方へ畳まれる。



■ヤシマカンパニー
ロゴデザイン

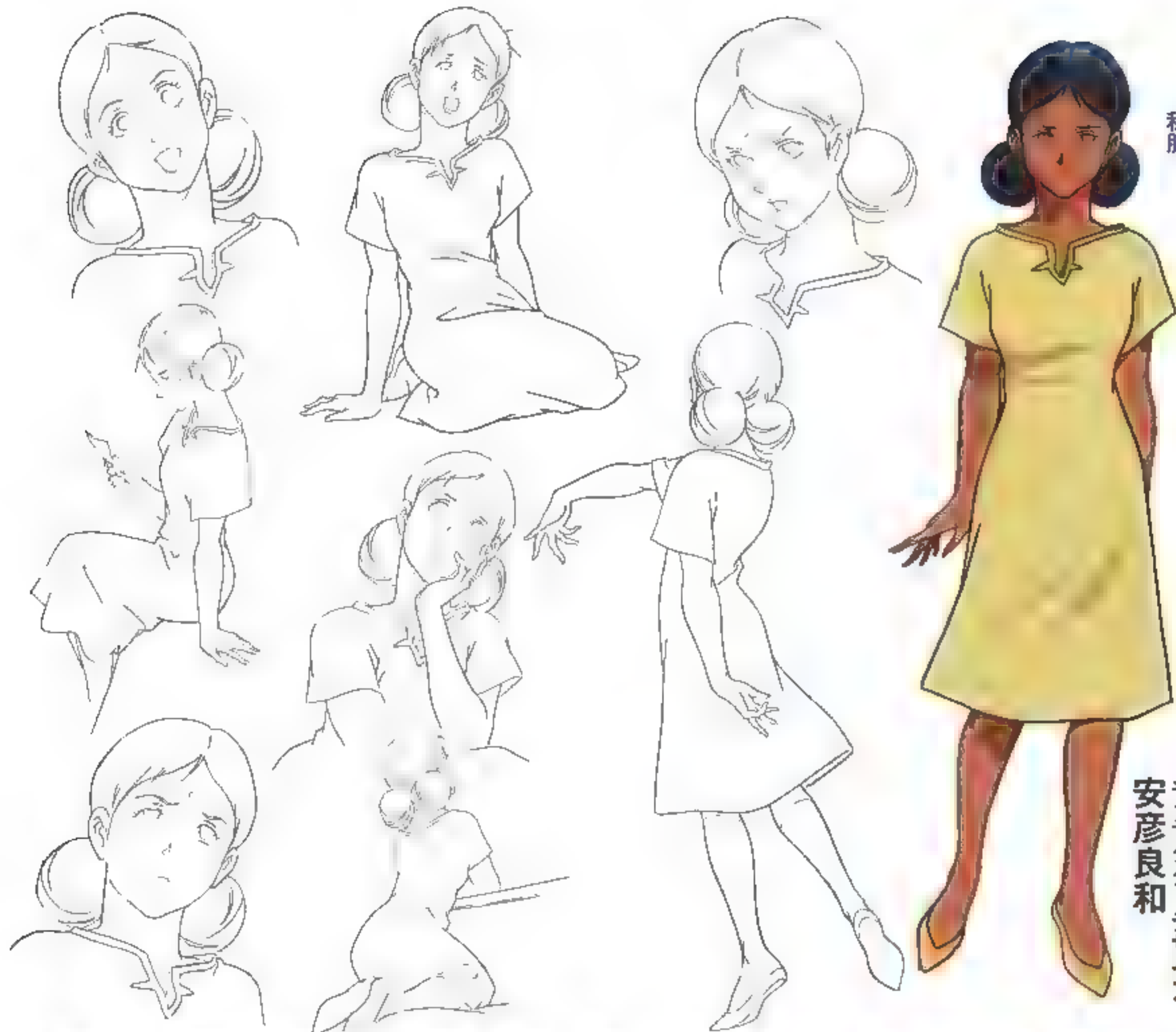
■巡航形態



■入港時
大気圏再突入形態



SHU YASHIMA



私服

地球に降りたノアがジャブローで出会った少女。不思議な力を持ったララは、カノノを渡り歩くギャンブラーの傍らに立ち、ルーレットで出る数字を伝えていた。その的中率は驚異的な高さであった。フファはもともとイントのムンバイ出身で、大人たちに不思議な力を利用され続け、故郷から遠く離れた南米にまで流れ着いてしまった。ララを巡るギャンブラーとマフィアの争いに、自ら介入したノアは、アカとの一騎討ちの最中に不思議な感覚に捕らわれる。後ろから飛んできた武器を察知し、咄嗟に身をかわすことができた。その刹那にノアは、フファの声を聞いたような気がした。

ララは、自分を救い出して、くれたノアから星の世界へと誘われ、宇宙へととがていった。



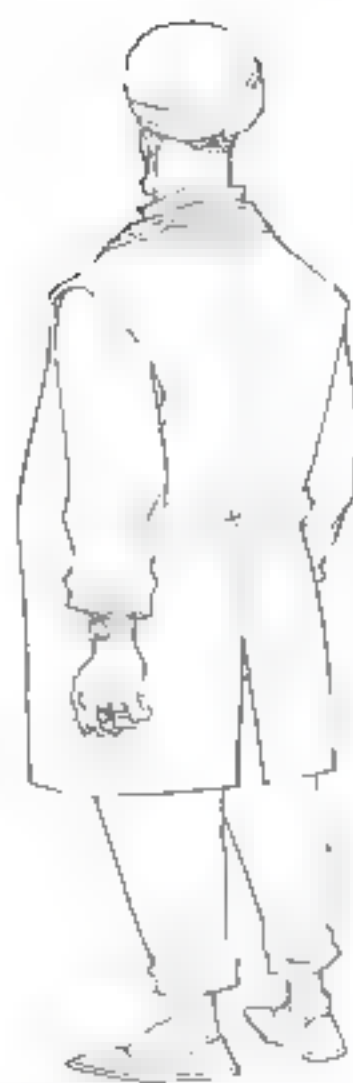
ララア・スン
キャラクターデザイン
安彦良和

LALAH SUNE

アーガ

キャラクターデザイン：ことぶきつかさ

ギャンブラーの用心棒で、円板状の武器チャクラムの使い手。ギャンブラーと行動を共にしていたようだが、マナウスのマフィアからスカウトされて勝手に裏切ってしまう。ラファを連れ去ろうとするが、シャアとの対決で敗れる。



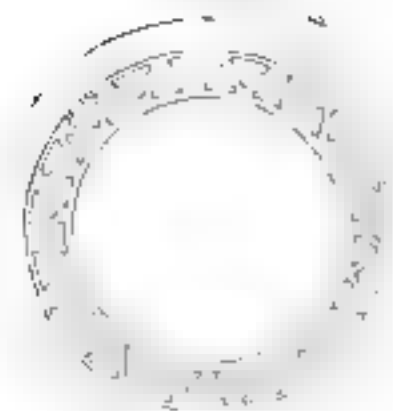
ギャンブラー（ラファの雇い主）

キャラクターデザイン：ことぶきつかさ

ラファの不思議な力に目を付け、マナウスのマフィアのカノでも彼女の力を利用して大金を稼いでいたが、最後は手下のアカに裏切られる。



■チャクラム



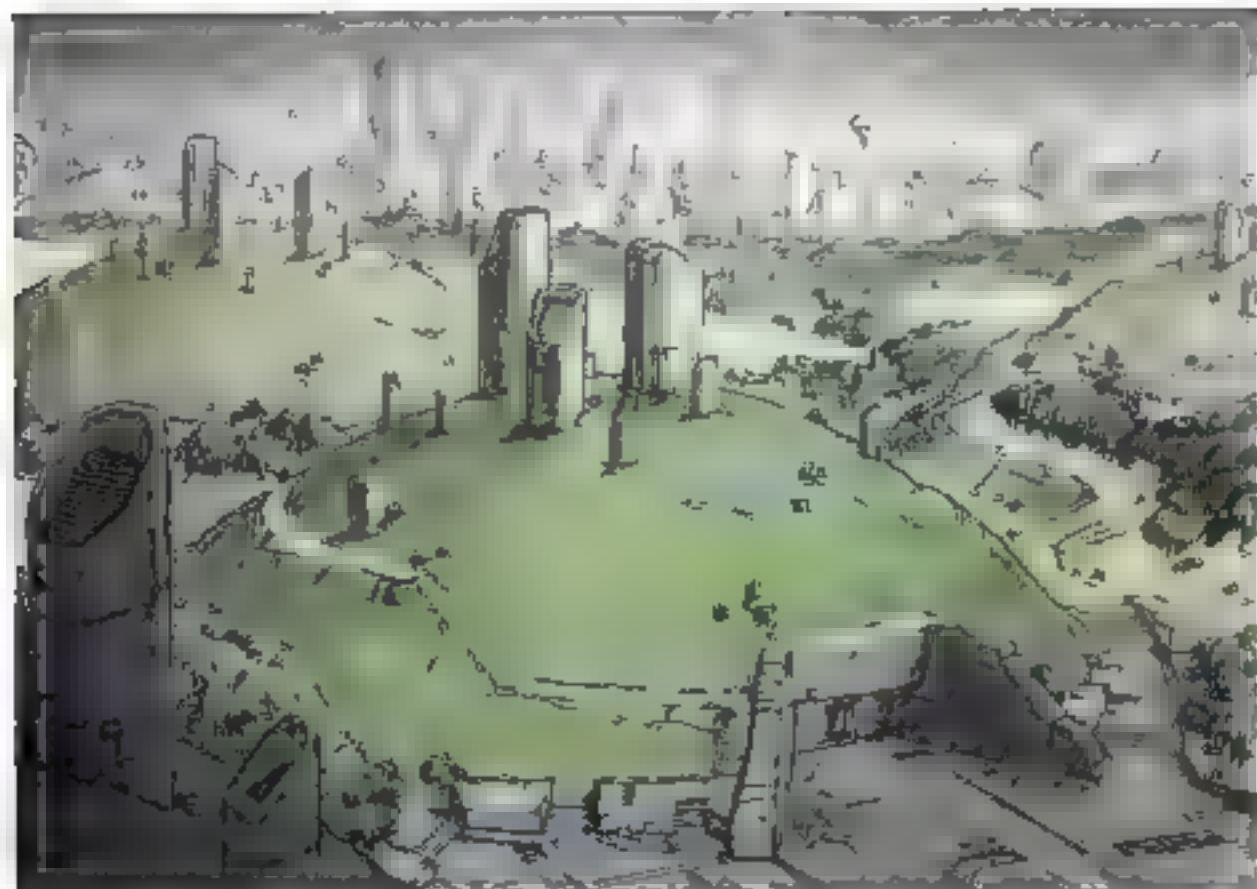
■ラファの家族写真

ラファが大事に持っていた1枚きりの家族写真。大家族も貧しく、父母兄弟を養ったためにラファは仕送りをしていた。写真が水で濡れて台無しになってしまったが、シャアからデジタル補正で奇蹟。じきりと回復してとても喜んでいった。



■アマゾン船着き場

ラファとシャアが初めて話した場所。周囲は地球連邦軍総司令部基地建設ラッシュに沸く。ノートやカノが立ち並び、都市化が進んでいる。



■サイド2 ハッテ内 シェルター外観

ハッテの中にあるファン・リーの
家族が避難したシェルター、外観
は円墳のようで、何本かの鉛排
気管が突き出ている。頑丈な
扉で閉められていたが、GGガス
はあらゆる通気口から侵入し、市
民を死に至らしめた。

私服



サイド2 ハッテの首都パンチ アイランド イ
フィッシュに住む青年。YASH MAカンパニーに就
職が決まり、暮には地球へ降りる予定であった。宇
宙世紀0079年1月3日 サイド2に 侵攻してきたシ
オン公国軍に抵抗するために民兵に志願する。サ
イド2の 100パーはアイブント・イフィッシュを残して
すべて壊滅。ユウキたち内部の住民たちは外界
から遮断された状態であった。ユウキは恋人のファ
ン・リーが避難したシェルターを守ろうとするが、シオ
ン公国軍は100パー 内へGGガスを散布。ユウキ
たちは、自分の故郷が質量兵器に仕立てられたこ
と、未曾有の被害を地球にもたらした事実を知ら
ぬままこの世を去った。



■地球連邦軍 制式自動小銃 M65A1

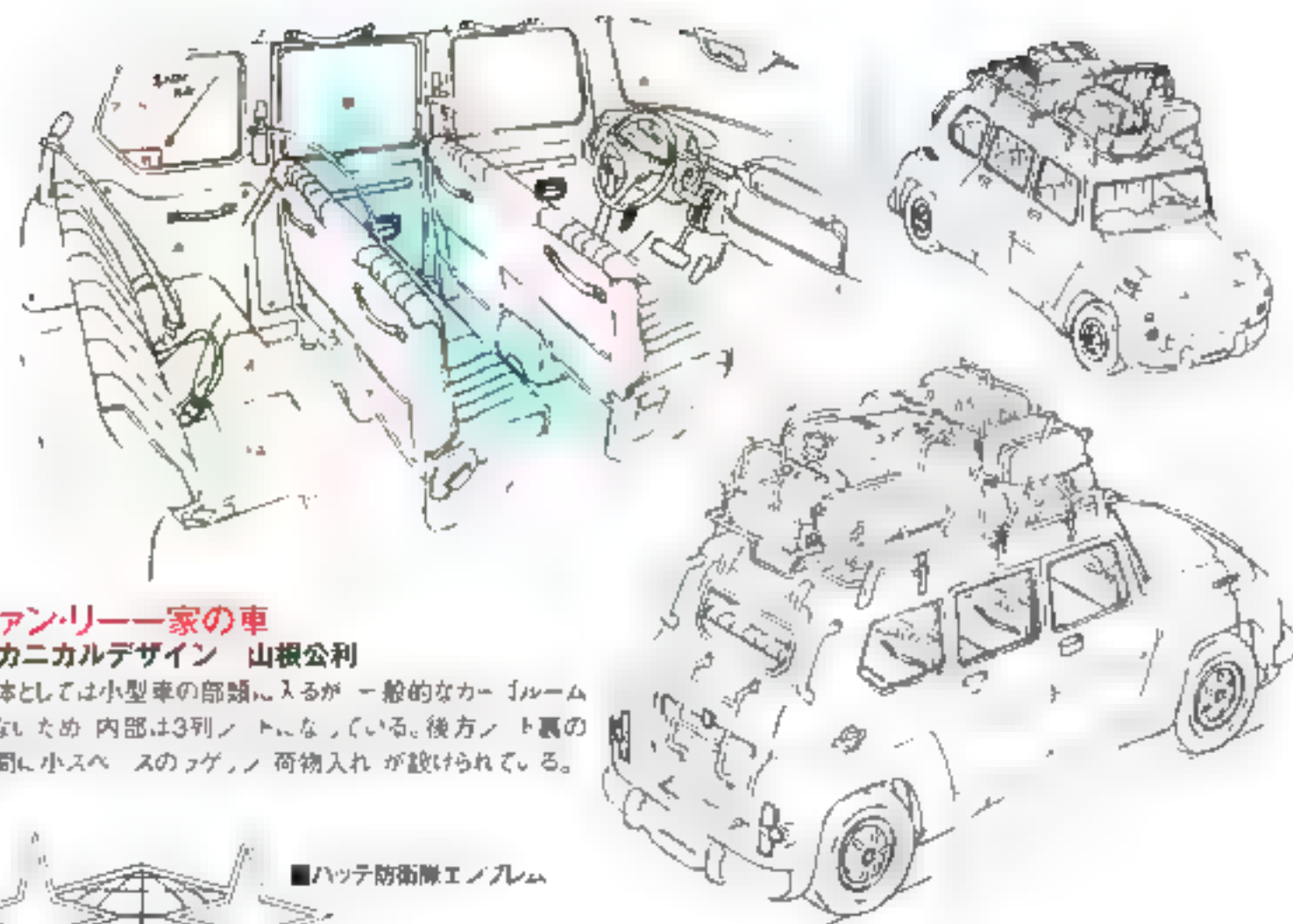
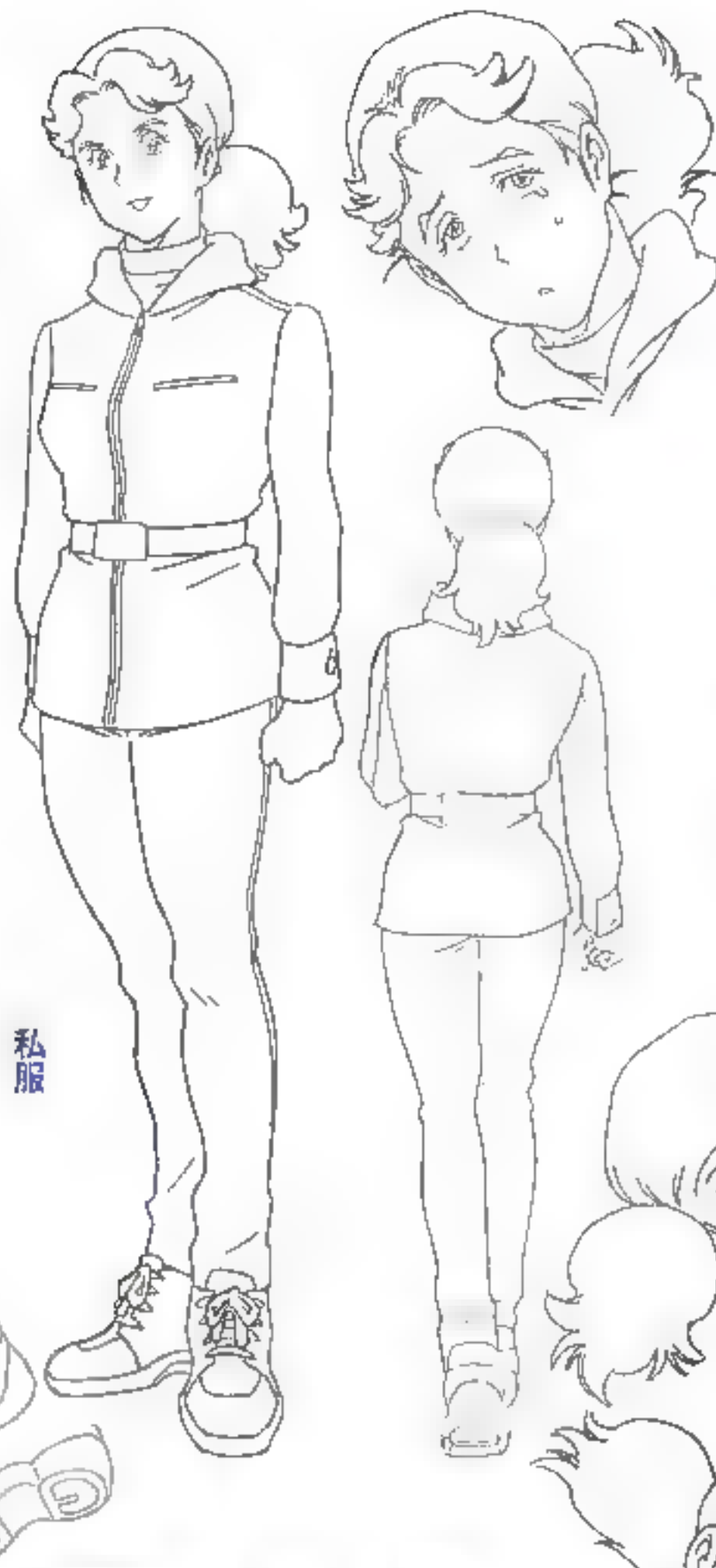
ユウキ
キャラクターデザイン
ことぶきつかさ

YUKI

ユウキの恋人。ジオン公国軍が侵攻し、コロニーから脱出することもできなくなったため、彼女と家族はコロニー内のシェルターへ避難することになる。シェルターへ向かう途中で再会したユウキとの束の間の会話で、ユウキが行くことになっていた日本に思いを馳せ、いつか日本を訪れて機を一緒に見ることが2人は約束する。2人のささやかな希望は、ジオンの非道な作戦の前に崩れ去り、ファン・リーとその家族は暗いシェルターの中でこの世を去る。

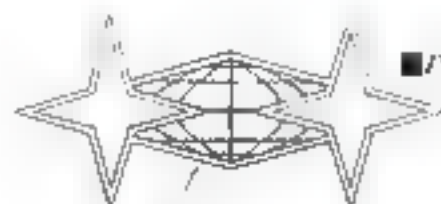
私服

キャラクターデザイン
ことぶきつかさ
ファン・リー



ファン・リー家の車
メカニカルデザイン 山根公利

車体としては小型車の部類に入るが、一般的なカー・シールドがないため、内部は3列シートになっている。後方シート裏の隙間に小スペースのラゲージ、荷物入れが設けられている。



■ハッテ防衛隊エンブレム

ハッテ防衛隊のマーク



■ハッテ防衛隊ヘルメット

■ハッテ防衛隊隊員

■ハッテの兵士

FANGLI

少尉軍服



キャラクターデザイン
ことぶきつかさ

ドレン

ジオン公国軍の少尉。ルウム会戦では、特別強襲大隊のモビルスーツを輸送するバプア級補給艦の「プレジデント」を務めた。叩き上げの軍人で上官のシャアに対しても臆することなく軽口を叩いていた。シャアはエリートよりも実戦向きでザビ家への忠誠も薄いドレンのような部下を信頼していた。その後ドレンはシャアがトスルから渡されたファルメル艦長に任命されることになる。



■ジオン公国軍 国家徽章

ジオン公国軍の制服やモビルスーツに付けられた国家徽章。位置は左上腕部に統一されている。

DREN

パイロットスーツ

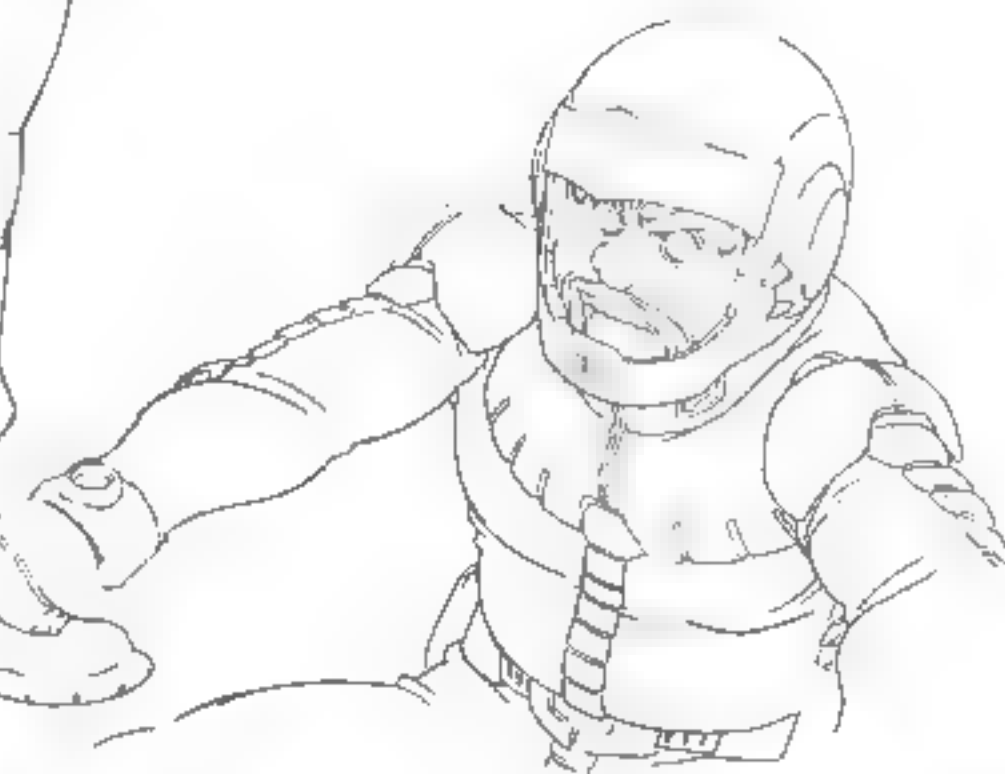


キャラクターデザイン
ことぶきつかさ

デニム

ジオン公国軍のモビルスーツパイロット。階級は曹長。ルウム会戦で特別強襲大隊に組み込まれ、シャア中尉の指揮下で参戦。先行するシャアから機を率いて後を追うように指令を受けていた。その後、少佐、昇進したシャアは地球連邦軍の新型モビルスーツ開発計画「V作戦」を追う任務を拝命し、デニムも同行。サイド7に潜入する。

■曹長(曹長)



DENIM

唯一無二の才能に触れて分かったこと

キャラクターデザイン ことぶきつかさ

「THE ORIGIN」のメインキャラクターは漫画原作者でもある安彦良和総監督が自らデザインを担当しているが、それ以外のキャラクターはことぶきつかさがデザインをしている。安彦キャラクターの表現にもっとも近いところで触れていたとも言えることぶきが感じた、「安彦良和の唯一無二の妙技」とは？

P I O I E

ことぶきつかさ 漫画家。キャラクターデザイン。94年が「機動戦士ガンダム」VS闘士ラプソディ40巻。アニメと数々の作品のキャラクターデザインを手掛ける。月刊ガンダムエースでカイ・レンゾを主人公としたサイドストーリー「機動戦士ガンダム タイプファースト トゥモロ」のレイ・デールのデザイン。『機動戦士ガンダム タイプファースト トゥモロ』のレイ・デールのデザイン。『機動戦士ガンダム タイプファースト トゥモロ』のレイ・デールのデザイン。

デザイン作業の中で見えてきた 誰にも再現できないキャラクターの本性

人生を変えた

「THE ORIGIN」への参加依頼

「まず『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』に参加された経緯からお聞かせください。」

「12年の7月にサンライズの富岡（秀行）専務からご連絡をいただいたことがきっかけです。キャラクターデザイナーがなかなか決まらないのでお願いできないか？」という事です。当時はまだガンダムエースで漫画連載（『機動戦士ガンダム デイアフター・トゥモロ カイ・シデンのメモリー』）をしていました。『なぜ僕に？』と正直、驚きました。仕事上のBGMやBGVは当然のように『ガンダム』で、本当にいちファンの感覚でアニメ化を楽しみにしていましたから、こういう形でお仕事に關わることは想像もしていませんでした。富岡さんからの連絡で状況が、変です。」

「漫画家としての仕事を一旦お休みして参加されることになりましたが、迷いはありませんでしたか？」

富岡さんから、ことぶきさんが参加しないなら、アニメ化の話はナンと安彦さんが言っているんだけど、と聞かされました。さすがに断ることはできませんでした（笑）。もちろん冗談でしょうけど、そこまで買ってくださいだったのであれば、お引き受けさせていたかったです。そこから急遽連載中の作品を年内（12年）に切り上げる算段をつけて、13年からすぐにキャラクターデザイン作業に入る環境作りを行いました。本業の漫画を休むのは不安でしたが、当初は僕もサノライズも、作業は半日程度」という想定だったんです。少なくとも13年のゴールデンウィークまでは、全キャラクターを描き終える感覚でした。

実際に作業は、どのように進められたのでしょうか？

キャラクターデザイン作業は先行していて、コミックス23巻分（当時はまだ第24巻は未発売）の登場キャラ全国の大ラフを描き終えたのが、13年の初夏です。ただ、周辺の作業やデザインでフィックスしていない部分もあり、順次ディテールに落とし込みつつ、設定を消書きしていく予定でした。——安彦さんもキャラクターデザインを手掛けることが決まったのは、いつの段階ででしょうか？

安彦さんが総監督に就任し、体制が大きく変わったのもこの時期ですね。安彦さん

ことぶきつかさが担当したキャラクターデザインについて、本人に感想を伺った。



ローレル

安彦さん的にはちよつとディフォルメがきつくと、デザインと感じていたらしいのです。漫画原作者のインパクトを鑑みて、そのままのイメージで進めました。特徴的なキャラクターを初期に担当させていたこと、安彦キャラクターの練習になったのは良かったです。安彦さんらしい魅力を手早く引き出せたと思っています。



ジン・バル

安彦さんとしては漫画のとき以上に誇張して見せたかったようで、極端な感じの絵も多く描きました。第2話になるとジン・バは政治家として見栄を張っていた時代から色々なものを失い、全体的に縮んでしまった感がありますね。身長も随分小さくなったイメージで、アバオロとの差は驚きます。この対比も安彦さんの作品ならではです。



ドノバン・ヤクトクロス

漫画では、第23巻のア・バオ・クーにしか登場しませんが、苦い顔にはランバ・ラル様にも可愛がられました。言っているだけでも構わず過去編で登場しないのは不自然です。そこで第1話に、ラルとの出会いのシーンを入れることになりました。デザインのにはア・バオ・クーの風貌から逆算して描いています。



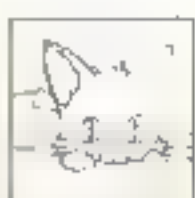
オルテガ

オルテガ、マツジは特徴的で描きやすかったです。ただガイアだけは、安彦さんがディフォルメで描く癖のおじさん。というデザインで、優しい顔や笑った顔になると特徴がなくなる点に難しかったです。特にヘルメットを被ると髪型も見えなくなり、補正度が上がります。作例さんたちには輪郭に特徴のあるオルテガも難しかったようで、ドズルと混ざりそうになりました。



テアボロ・マス

安彦さん的にはかわりを得ていたキャラクターで、体形や姿勢に修正を多く受けました。体形以上に姿勢はシキキッとしていること、怪我をした後は脇背で片足に力が入らないなど、細かいチェックが入りました。



ランファ

僕は今でもそれを描き残っています。動物にはこれまで描けなかったんです。ランファを描く前は安彦さんがスラスラと柔軟そうな動物を描くのを見て、「どうしたら描けるんだろう」と随分練習しました。最終的には『ヴィナス戦記』で神村幸子さんが描かれた描き方を参考にしました。

ご自身が絵コンテを描くことになったわけですが、ここで引っかけたのが、安彦さんが、僕のキャラクター設定を見ながら作業をするということです。僕がキャラクターデザインとして参加したのは、あくまで安彦さんが参加していなかったから。安彦さんが参加されるのであれば、ご自身でキャラクター デザインを手がけたほうが、コンテを描くにしても、チェックをするにしても都合がいいわけです。ただ、総監督とコンテを担当した上で、全キャラクターを手掛けるのは明らかにキャパシティオーバー。そこでメインキャラクターは安彦さんが手掛け、そのほかサブキャラクターを僕が担当する形で落ち着きました。

デザインのアレンジからオリジナルへ戻るといふ帰結

— 安彦さんが参加されたことで、デザインの方向性にも大きく影響を与えたのではないのでしょうか？

当初の想定では、安彦さんの絵を完全コピーして映像化する予定では多分なかったんです。そもそも安彦さんが僕を指名してくださった理由が、僕の絵柄で「THE ORIGIN」をもっと今風にアレンジしてほしいという希望があったからだだったんです。方向性としては、若いファンが好きになってもらえるような形の模索です。特にフラウ、ミライといった女性キャラクターへのリクエストは顕著でしたね。また、僕の指名理由のうちひとつに、作画スタッフの手が入っても、最終的な仕上がりが想定できる絵柄、という意味もあったようなんです。ただ、安彦さんがメインキャラクターを担当されるのであれば、僕がアレンジデザインを続けるわけにはいきません。それまでは、自分の味が求められていたのなら、安彦さんに似せることができなくてもいい」という妥協があったのは事実です。そこから、安彦キャラクターに寄り添えるのは、安彦キャラクターでなければならぬ」という気持ちの変化がありました。

— 気持ちの変化を生んだのは、何がきっかけだったのでしょうか？

安彦さんのキャラクターデザインは、明らかに僕が想定していたデザインの方向性とは違います。安彦さんがメインキャラクターを描くなら、自分が描くキャラクターとのギャップをあらゆる手段で埋めていかなければなりません。それは作画を担当するスタッフのみなさんにも、「動き」という側面でギャップを埋めていたなければという気持ちも込めていました。

— ここで一旦、デザインの仕事は終わる可能性も考えられましたか？

ありましたね。安彦さんとしても、キャラクターデザインとサブキャラクター デザインの扱いには大きな差があるという意識があった、このまま継続して参加してもらうのは……と、随分考えてくださったと思います。僕を誘ってくださったとき、安彦良和デザインを継承する新人」という気持ちがあったらしく、どうやら僕を「30歳前後の若手」と思っていたらしいんです。ところが蓋を開けてみたら40過ぎのそこそこベテラン選手で、「こんなところで他人の手伝いをしていいの？」と仰って。いやいや、誘ったのは安彦さんじゃないですかと（笑）。でも自分の意思で参加すると決めたわけですから、気にしないでくださいとお伝えして、引き継ぎ参加させていただきました。嬉しかったのは、安彦さんがご自身と僕の名前を、横並びで「キャラクター デザイン」として表記させることにこだわってくださったことです。これは本当に嬉しかったです。

説得力に引き込まれる 安彦マジックの正体

— 当初は半年の作業の予定が大きく延長することになりました。

ここまで長いお付き合いになるとは、僕もサンライズも想定していなかったのが本音でしょう。デザイン作業にしても、毎月決まった点数を上げるわけではありませんし、話数が進むごとにデザインするキャラクターも減っていきますからね。そこはサンライズも気を遣ってくれて、原画への参加を打診してくれました。サンライズ的には、「90年代にあればアニメに関わっていたわけですから、できますよね」という感じだったみたいですが、それは買収の被りで、僕はタイムシートの見方すら分からなかったんです。

— そこからどのように現場の仕事を吸収していったのでしょうか？

顔の修正や第1原画（二原）のお手伝いから始まって、総作画監督の西村（博之）さんが付いてくださり、第3話から作画監督見習いのなご（ノ）ンを担当させていたでいています。後半の話数ではデザインよりも作監をしている時間のほうが遙かに長いです。むしろ作監作業の合間にデザイン作業をする感じでしたね。デザイン作業自体は自宅で作成するほどの内容でしたが、現場にいたほうが雰囲気も伝わりますし、何かあったときに対応しやすいので、13年からスタジオに常駐しています。

— 安彦さんが描かれる絵の特徴は、どんなところだと感じましたか？

これはとても難しい質問です。安彦さん



アスチブル夫長
(ロジックマシン)

2人ともモブ的な存在で描きやすかったのですが、安彦さんはロジックの髪質にかなりこだわっていました。髪の毛が薄く、生え際の位置が後退しそうな感じが「いい」ということで、生え際の修正があったことを覚えていますが、あまり生え際を後退させ過ぎしまうと、血縁はなくてもシャア（キャスバル）の将来像に影響を与えてしまいうるのだと、ギリギリの抵抗でしたね。髪質という点で言えば、クラブも髪は薄そうですが、安彦さんは、彼の毛は強い。若い頃からあの髪型で後退しないんだよ」と仰っていました。生え際と髪質に関する議論はかなり熱心でした。第5話で再登場しますが部分的に、ウを足した程度です。意外と服装替えが多いのですが、お店をやっているからお洒落なんだということでした。



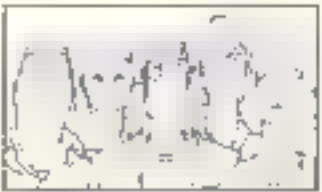
テムレイ

顔がこけている安彦キャラクターはとても難しいです。安彦さんが描くと雰囲気が出るんですが、同じような位置に線を配置してもダメ。これは総作画監督の西村さんも仰っていて、安定した絵を描くには頭をしっかりと描くことが必須らしいのですが、安彦キャラクターは、顔が小さいんです。テムは、それが顕著に出ているキャラクターでした。テムと言え、我々の中にはテレビシリーズ第1話のサイド7にいた印象と、サイド6で酸欠気味になったときの印象があるんじゃないですか。でも安彦さんの中では、もっとも狂信的なタイプという印象が強いです。安彦さんに、テムの髪はもう少しピンとさせましょうか？とお聞きしたことがあるんです。でも、彼はこの時点でガンダムに狂信的な感情を持っているから、これでいいんだよと仰っていました。



甲冑の襲撃者

安彦さんのチェックがかなり厳しかったのを覚えています。当初は西洋甲冑のデザインをベースにしようと考えていました。最終的には安彦さんが描かれる作画用の甲冑に、デザインの線だけを落とし込むという流れになりました。本場の甲冑はここまで頭は小さくありませんからね。作画が大変なので胸の部分はシンプルにしようとしたんですが、安彦さんの描くこの部分にもこだわりがあり、最終的には複雑なデザインに落ち着きました。作風さんは大変だろうなあ」と思っていたら、僕の初作監仕事がこの例でした（笑）。



ホシノのバグバンドの人たち

安彦さんのオーダーで、実際に「THE ORIGIN」のオリジナルサウンドトラックを担当していたたけ（たけ）のミュージシャンの方々に元々デザインしました。似顔絵的に美しく描かせてもらいましたが、楽器まで自分で描くとは思わなかったですね（苦笑）。音通はプロップ設定の仕事になるので。



リノ・フレルンデス

自分の中では、シャアとガルマと3人並んだときに第1の男として違和感のないデザインを目指しました。安彦さん

の絵は見たものをそのまま描いているわけではないんです。これは、安彦さんは、似顔絵が上手い」ということからイメージすると分かりやすいかもしれませんが、似顔絵って、ディテールをそのまま描くのではなく、特徴を引き出すことが大切です。決して顔を忠実に描いているわけではないんです。安彦さんの絵も似顔絵の考え方に近く、見たものを忠実に描いていくと写実的になります。より抽象的なイメージで描かれていると感じます。例えば打ち合わせで、安彦さんが「こういう感じだったよね」とサラサラと目の前で描いてくださることがあり、スタッフもその場では「そうそう、こういう感じでした」と納得する。でも後で調べてみると、まったく違う形だったりするんですよ。安彦さんによる統の持ち方も違和感はないのですが、実際は台尻の位置が違って、描かれているような持ち方はできなかったりするんです。まさに安彦マンノクなんですよ。

——正確な形ではなくとも、違和感なく感じてもらえるんですね。

安彦さんには、瞬間的に捉えたイメージを誰もが納得する絵にしてしまう力があるんです。実際に安彦さんのコンテに合わせて、大道具や小道具を載せていくと、位置や大きさが合わないケースが見受けられました。特にサイズの正確さが要求されるCGと組み合わせると、その傾向は顕著ですね。昨今は正確に描くことが求められる側面がありますから、状況に合わせて自由自在に変化する安彦さんの絵とは、相反する部分があるんです。安彦さんの恐るべき才能を、集団作業の現場に落とし込むのがなぜ難しいのか。その理由が分かったような気がしました。

安彦流に込められたデザインの意図

——デザインについても安彦さんの考え方はあるのでしょうか？

キャラクターデザインに関しても、シーンごとに「髪型も変えてもいいんだよ」、身長差は、いちいち合わせなくていいんだよ」というのが安彦さんの考え方でした。服飾品に関しても、巨漢キャラクターの場合は体をより大きく見せるために、パンツが小さくなくてもオーケー。でも今の現場では、その考え方に対応できない難しさがあります。現在のアニメ制作におけるデザインは、統一された要素が重要であって、デフォルメの形であることが基本です。厳密に身長を揃える、服飾品を揃えることが求められます。僕もアニメの世界の人間ではないので、その考え方の違いが、時代によるもの

なのか、安彦さん独特のものなのかは分かりません。実際、安彦さんも現役の人たちとやっていくうちに「昔とはやり方が違うんだね」とご自身の中で方法論を模索されていきましたから。安彦さんの絵をどこまで活かすか、活かさないかという匙加減はとても難しい。深く付き合えば合う合うほど、その才能の差に圧倒されてしまうんです。

——昔はある程度、個人の裁量や感覚に任されていた作業が、現在ではきっちり作り込まないと作れない時代になったという印象があります。

——ノーンに合わせてキャラクターの等身を変化させたり、顔を大きくするといった指示は、その場でパソと決めることはできませんからね。僕は最終的に総作画監督や演出が決めたことをなぞるだけです。そこに至るまでのプロセスは苦心しながら調整されてきたことが分かります。安彦さんが考えている形を再現できるのが、ベストであることは疑いようがありません。スタッフ全員がそれを理解している中で、実現できない部分はどうすればいいのか。理想と現実のすり合わせが一番大変だったと思います。

——アニメのキャラクターデザインの基本は、正面、背面、側面、表情集がセットですが、安彦さんが描かれる設定はシチュエーションや特定のポーズが描かれていることも特徴です。

そうですね。ご自身も「キャラクターが何かをしている状態じゃないと描けない」と仰っていました。行動やポーズが伴わないと、そのキャラクターらしさを伝えることができないというスタンスなんです。それは記号による再現を目的としているのではなく、表現者ならではの考え方ですね。安彦さんは「あらかじめノーンをイメージしたポーズや表情を描いておけば、原画マンも楽でしょう」と想定されているのですが、今の現場が求めているのは応用よりも基本。立ち絵はどうしても必要になるので、安彦さんも「立っているだけの絵は一番苦手」と言いつつも、対応していたのだと感じました。

——ことぶきさんご自身は、安彦さんの方論に感化された部分はありますか？

僕自身は安彦さんのように、シーンを想定したポーズを描けるわけではありません。キャラクターデザイン作業にしても、以前に経験があるとは言え、最終的な設定画は他の方がクリンナップされていたので、原案作業に近い部分でしか担当したことがありません。本場に現場が必要としているデザインを用意するのは、今回が初め

が過去に描かれた作品に、キャラやガルのようなタイプが必ず登場しますが、そこで一緒に描かれているキャラクターというイメージです。打ち合わせの日にササッと描いたラフを提出したところ、「そうそう、こんな感じ」と安彦さんのイメージにも近かったようなんです。

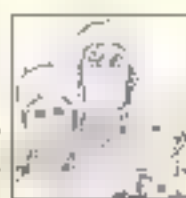
ゼミナール(ゼミナール)

特徴のないのが特徴で、それでも後で再登場することもあり、扱いに気を付けなければいけないキャラクターでした。後半に出てくるゼミナールは髪型に特徴が出てきたので、士官学校時代に比べると描きやすくなっています。



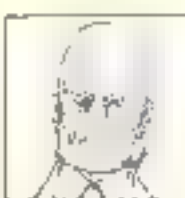
ガルの取り巻き三人組

学生たちに関しては安彦さんの過去の漫画に登場したモブキャラクターから、ディテールを引っ張ってきて構成しました。ただ、安彦さんが描かれる漫画はアジア系の作品が多いこともあって、丸刈りにした際の顔の形や、生え際の形状が日本人的なんです。そこはアレンジを加えて、様々な人種が存在するようなデザインにしています。



トレフ・Y

特徴があるキャラクターで、ポイントが3つです。原画マンが悩まないように、位置や角度を特定しやすいような形にしました。安彦さんの作品では、ノーンの内容や対比する人物との関係で身長が変化することが基本であると話しましたが、トレフ・Y博士はその傾向が顕著です。ドールといふときはどこから小さい印象ですが、他のキャラクターと結んでいるときは意外と格好が良くなりそうです。



ヨハン・イブラヒム・レベ

レベは將軍と聞けば英雄のようなイメージがありますが、THE ORIGINの場合はそれはと断絶がある人ではあります。安彦さん曰く、格好いこと言っているけど、本心では全然そんなこと思っていない」といふことで、腹黒く見える感じになりました。



ギャンブラー、アーガ

この2人は安彦さんの中で思い入れが強かったこともあり、漫画原作のイメージに忠実に描きました。この2人も結構身長が大きくなったり、小さくなったりするんです。そういう意味でも安彦さんが自由に描いていたキャラクターという印象です。アーガはちゃんと傷の設定も作っていて、傷の数と位置を管理するのが大変でした。



ベルクマン

ベルクマンは味のあるキャラクターでした。漫画だとサランと描かれていたのですが、アニメでは個性的だったと思います。比較的親しみやすいキャラクターという点もあって、作画修正でも描きやすいタイプでした。



ランバラル

本来、ランバラルは安彦さんの担当なのですが、黒い流星のノーマルスーツを描い



てということもあり、とても大きな経験を積ませてもらいました。安彦さんが仰る、この程度でいい」という考え方も分かりますし、現場の方が「もつと基本形がほしい」

恐るべき才能を受け止め、

安彦キャラクターを描き切る

現場の中で見えてくる

安彦キャラクターらしさ

——デザインを手掛けるキャラクターの分担はどのように決めたのですか？

安彦さんが思い入れのあるメインキャラクターとサビ家を担当し、それ以外は僕がデザインするというのが基本の分け方です。ただ、他にも思い入れのあるキャラクターがいるので、それはこつちで引き取るかもしれない」とは仰っていました。逆に安彦さん担当だと思ひ込んでいたものが、「ことぶきくんがやってね」というケースもありました。

——ことぶきさんが担当したキャラクターは、安彦さんの特徴のあるキャラクターが多いですね。

特徴の濃いキャラクターが多かったこともあり、安彦キャラクターの特徴を掴むという意味では非常に助かりました。作画作業をしていて気付いたのが、アニメタのみなさんが模索しながら安彦キャラクターに取り組んでいることです。僕も実際に他の方が描かれる絵をチェックしていく中で、「こうやって描けばもつとそれらしくなる」というのが徐々に分かり、今までのモヤモヤした気持ちが晴れていく感でした。特にアニメーターさんから見ると安彦さんの絵と、アニメーターではない僕から見ると安彦さんの絵の捉え方は違うということが実感できましたね。デザインを描きつつも、原画や作画作業をやらせてもらう機会が増えるごとに、より深く安彦さんの絵を理解できるようになった気がしました。

——安彦さんはスタジオにきて作業されることもありました。間近で見て印象に残っている出来事はありましたか？

原画が上がってきた際には、設定はもつと誇張して描かないと伝わらないんだね」と仰っていたのが印象に残っています。漫画の絵はアニメーターに伝えるための絵ではないとのことでした。僕のデザイン作業を尊重していたので本当にありがたかったです。実は安彦さんが描いたメインキャラクターの設定も、僕が先に描いていた大ラフに修正を入れる形で仕上げてくれていたものもあるんです。もちろん、ポーズは安彦さん自身の手によるものです。また、一部の

という考え方も分かります。僕自身アニメに関わって20年以上経過しながらも、現場に求められる要素の変化を今回間近で感じ取ることができたという思いです。

設定はそのまま拾ってもらっています。少女時代のアルティメアの設定がそうですね。「僕だったらこういう表情は描かないから、面白いね」と仰っていただけなのは嬉しかったです。

——安彦さんからはどのような修正を受けましたか？

初期は僕が描いた絵に、安彦さんが赤ペンで「もつとよくよかに」とか「目の色は何色に」というように、修正を上から描いていたできました。僕としては「なるほど、安彦さん的にはこうなんだ」と腑に落ちながら消書きができた一方で、自分の絵に生で安彦さんが赤ペンを入れてくださったというミームハリー的な感動もありました。「この線は俺だけのために描いてくれたんだ」と考えるだけで、気持ちが高まりましたね（笑）。

——それはことぶきさんでなければ、得られない感動ですね。

安彦さんの机に近づくことも良かったですね。安彦さんが作業中に、くしゃくしゃにしてポイと捨てた紙はお宝です。安彦さんが捨てた役案も、とても勉強になりました。様々な角度を模索されているんですけど、結局は最初の案に戻っていることも多く、仕上がりを見ると、安彦さんは本当にこうしかったのか」というイメージを感じることができました。安彦さんも集団作業での線の引き方と戦い続けていて、どこまで描くべきかという葛藤を抱かれています。だなど。これはフィルムには残らないものですから、いい経験をさせていただきました。

不可能を可能にした オリジンスタジオの力

実際に現場で作業される中で、改めて安彦キャラクターの魅力はどこにあると思われませんか？

唯 無」ということでしょうか。人が真似して描いても、決して同じものにはならないことが最大の魅力です。それを集団作業であるアニメーションに反映させるのがいかに無謀なことかを、今回思い知らされました。安彦さんがアニメから離れる以前にも様々な名作が生み出されてきましたが、その根底には恐らく並々ならぬ葛藤が

た流れで、一部僕が担当することになりました。アニメーション自体のデザインは黒い、連星と同じものです。

ゴブ

ゴブはとにかく顔のパーツがとても小さい。小さくすればするほどゴブっぽくなるんですが、原画マン的には空間が持たないのか、上がってくる絵はパーツが大きくなるんです。作画修正でもそこは悩むポイントでした。小さくすればゴブっぽくなるんですけど、他のキャラクターと極端にバンの差が現れてしまうんです。

カイ・シチン、ハヤトコバヤシ

ホワイトベースクルーは安彦さんご自身が担当すると思っていたのですが、僕が担当することになり、とてもプレッシャーを感じました。しかもカイは古（登志大）さんか声を当てられると聞いて、嬉しい反面、本当に自分ではないのだから、と思ひながら進めました。第1回に新がないと、ヤンキーっぽくなる」ということで、そういうデザインにしています。テレビシリーズの印象では、卑屈で口だけの男が成長していくというイメージがあったこともあり「THE ORIGIN」で「やいちゃまー」と叫んでいるカイを見ると、意外に血気盛んだったんだなと感じました。デザインの時はカイもハヤトも安彦さんが描かれたものをそのまま再現するという意識で、基本的に「いい」っていません。

カイの不良仲間

この3人はテレビシリーズにもいたキャラクターです。安彦さんはよく漫画でこの3人を描いたと聞きます。昔からつるんでいた仲間という解釈で取り入れているんですよ。特にカルはカイの袖小僧、悪いタイプで、昔からアランの間では有名なキャラクターでした。でも安彦さんはカルという名前が気に入らなかったみたいで「THE ORIGIN」ではカルにしたかったようです。安彦さんは常々名前を変えたいと思っていたので、カイに似ても、あからさまに紫電改から取った名前は面白くないと、カイ・デムにしたかったみたいです。

エルドラッシュ

安彦さんの趣味全開のキャラクターです。モデルはサライズにいた制作スタッフのエルド・ノック、リントですね。実際に特徴的な頭脳のある人で、デザインにもきっちり反映されています。ただその特徴である頭脳が、ヘルメットをかぶると見えなくなってしまうんですよ。安彦さんは「ああ、カヘミに専用ヘルメットを作ってみよう」とまで言い出して、なんと髪を見せたかったみたいですが、結局見せませんでした。

ミネバラオサビ

安彦さんの中ではあまりピンと来ていないキャラクターだったみたいです。ゴブ的な赤ん坊というイメージで、髪型もアムロの子供時代のようなクリクリの短髪で描かれていました。僕らファンとして

あったはず。それを踏まえれば、オノジンスタンオは相当なスベックを持って、安彦さんの絵を再現しているという自負があります。

——第6話まで進めてきた中で、宇宙世紀の歴史に踏み込んでいるような感覚はありますか？

いえ、宇宙世紀に踏み込んでいく感覚はむしろ希薄になりました。『THE ORIGIN』は、どこまで行っても安彦作品なんです。『ガンダム』の歴史というよりは、『ガンダム』の歴史を見た安彦観と言いますか、安彦さんのフィルターを通った歴史を作っている感覚になっています。むしろ『機動戦士ガンダム』と照らし合わせて踏み込むとすると、『THE ORIGIN』の面白さが薄れてしまうかもしれません。キャラクターの行動ひとつとっても、『機動戦士ガンダム』をトレースするわけではなく、『安彦さんが描くんならこうだよね』と思えば、腑に落ちるような線引きは明確です。『THE ORIGIN』は『THE ORIGIN』としよう、まったく別の宇宙世紀を描いていくものだ個人的には思います。

——最後に『THE ORIGIN』に参加されたの感想をお聞かせください。

『THE ORIGIN』がスタートするにあたり、安彦さんが直に声をかけてくれたスタッフはそれほど多くありません。その中のひとりとして、自分はとても光栄に感じています。また、ただのガンダムファンだった人間を安彦さんの推薦とは言え、スタッフとして迎えてくださったサンライズには感謝しかありません。今後も様々な『ガンダム』が生まれてくると思いますが、今回参加してみて、なぜ『ガンダム』は終わらないコンテナであるかが垣間見えた気がしました。

は将来的に活躍するキャラクターということを知っているのも、もうちょっと面影を残したいと提案しました。



コスミン・クラム

登場するシーンによって、イケメンになったり、ダサくなるキャラクターです。デザインのイメージ的には、その中間という位置付けです。僕の中では『機動戦士ガンダム』でホワイトベースに描き残っている太々しいイメージが頭に残っていることもあり、骨格はその頃のイメージをベースにしています。安彦さん的には、まだこの頃は青臭いイメージのキャラクターみたいですね。



マキバ

マキバこそ、安彦さんがやるべきキャラクターなんです。ただ自身の中で思い入れがありすぎて、自分で描くとしつくりになくなったらしい。安彦さんとしては、気持ち悪いキャラクターとして描いたはずなのに、意外と格好いいと評価されているのには戸惑いがあったようです。安彦さんとここ数年仕事をさせていただいて思いたのが、安彦さんは裏表のあるキャラクターが苦手という事です。悪いヤツは悪い顔をしていて、いいヤツはいい顔をしている。だから安彦さんの中でマキバのイメージが格好いいと判断されたことで、少しブレてしまったのかも知れませんね。



ガルス・ア・ロメオ

僕がカイの漫画を描くきっかけをくれたガンダムエース元編集長の故・古林英明さんがモデルです。恐縮しながら想像深くデザインしつつ、作監も担当させていただきました。



トウウィング

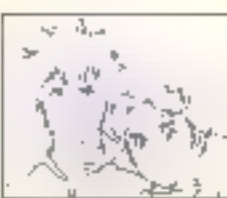
あまり立ち位置が明確ではないキャラクターで、キシリアの周辺でありながら、過大に登場していないのも違和感があります。たぶん安彦さんとしては、反射的にキシリアとセットで描いている部分もあって、漫画にもトウウィングっぽいキャラクターがいるんです。それなら過去編にでもおかしくはないと提案し、正式に設定を起し登場させています。



ナンナ

首が埋没している感じがはいく、それをスカーフで調整するのではなく、体型で表現するようにしたという指示を受けました。

ジオンの制服は肩が長くないと似合わないという前提があつて、必に制服が似合うギレンなどはどんと肩が長くなっています。ギレンはあまり制服が似合っていない人という意図があつたみたいです。



ユウキ・ファンリー

漫画原作のユウキはシャアと似ているという意見があり、アニメでは後ろ髪を少し伸ばさせて活発な印象にしています。過度なモブ感と記憶に残らなくてはいけなキャラクターという微妙なバランスでデザインしました。逆にファンリーは比較的漫画原作のイメージそのままに描いています。



ドレン

これも安彦マンツクなのが、人倍ヘルメットが小さいイメージ、らしいんです。顔が大きいわけでは無いんですが、ヘルメットのスカートの広がり小さいほうが、ドレンっぽくなるんです。ただヘルメットは規格品ですから、他の兵士と並んだときに、あからさまにドレンだけ小さいわけにはいきません。その匙加減が難しかったです。その影響でモブ兵士のデザインをしたら、『面をも』と広げるという修正が入りました。安彦さんはどうもスカートの部分の大きさが気になってきたらしくて、シャアのヘルメットも初期と比較すると、とんとん短くなっているんです。



ティアレム

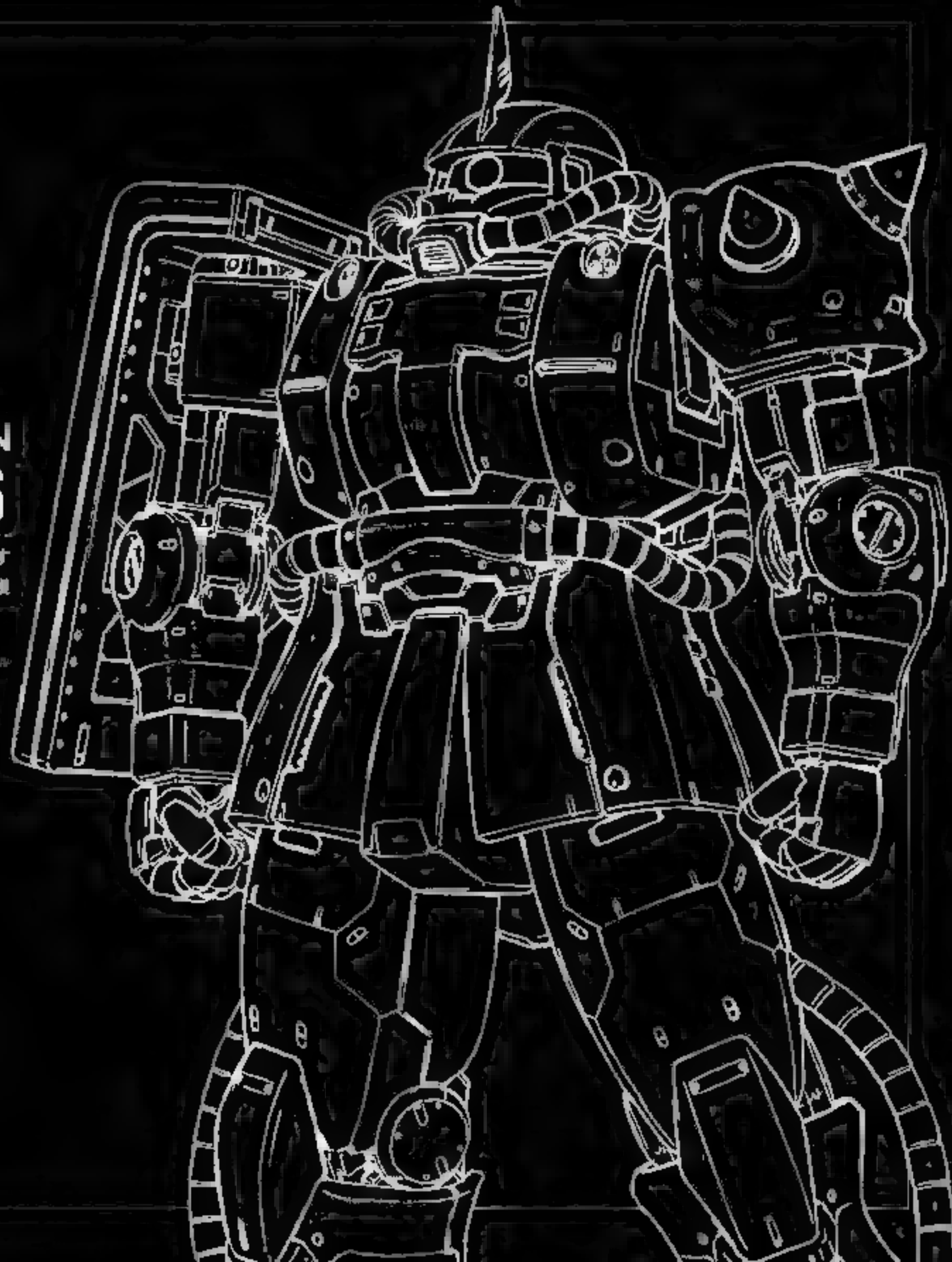
僕個人として安彦さん特有のヒゲキャラクターは、あまり口を描きたくないと思っていました。それこそ喋っているとき以外は口を描かないというイメージでした。ただティアレムでは口を描かないと演技がつけにくいこともあって、最終的には描き足しました。ティアレムの特徴としては、メキシコ系ということも大きな要素ですね。鼻が特徴で、横から見ると鼻の奥に突き出ている感じを出してはいいと、顔の奥行き表現で何度か修正が入った記憶があります。横から見ると鼻、反対側の目が隠れてしまうくらいいしゃな顔なんだと。奥行きを意識しないと、将棋の駒みたいな輪郭の顔になってしまうです。

安彦キャラクターに寄り添えるのは、 安彦キャラクターでなければならぬ。

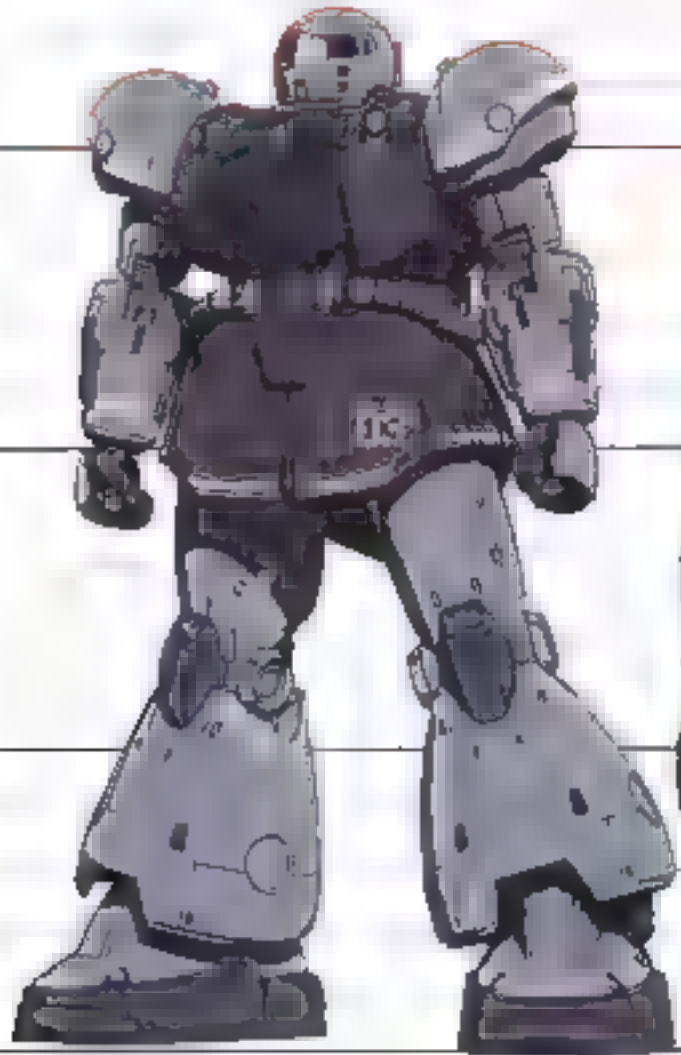
MOBILE SUIT GUNDAM THE ORIGIN MECHANICAL WORKS

ジオン独立戦争以前を描く本作では、シャアとセイラの過去を辿るのと同時に、モビルスーツが完成するまでの開発系譜を知ることができる。メインのメカニカルデザインを担当したのは、カトキハジメ、山根公利、明貴美加の3人。この上巻では、3人が手掛けたジオン側のデザイン画稿を中心に収録する。

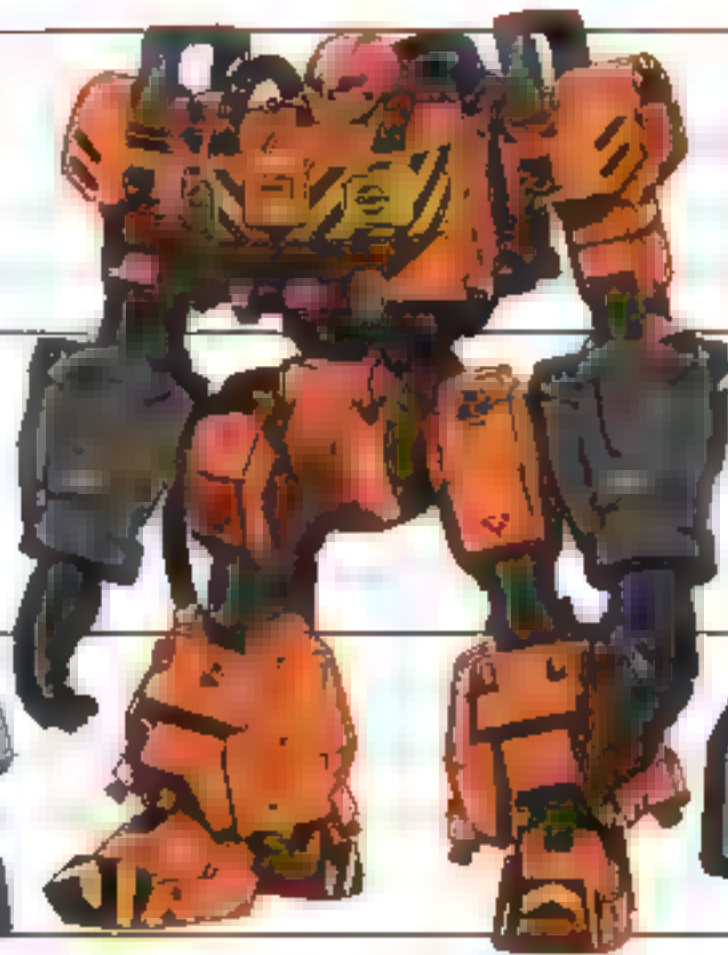
3DCGモデリングが『THE ORIGIN』におけるすべてのメカニクスは、デザイナーが仕上げた決定稿をもとに、サンライズのデジタル制作部門D.I.D.スタジオで3DCGモデルを作成している。



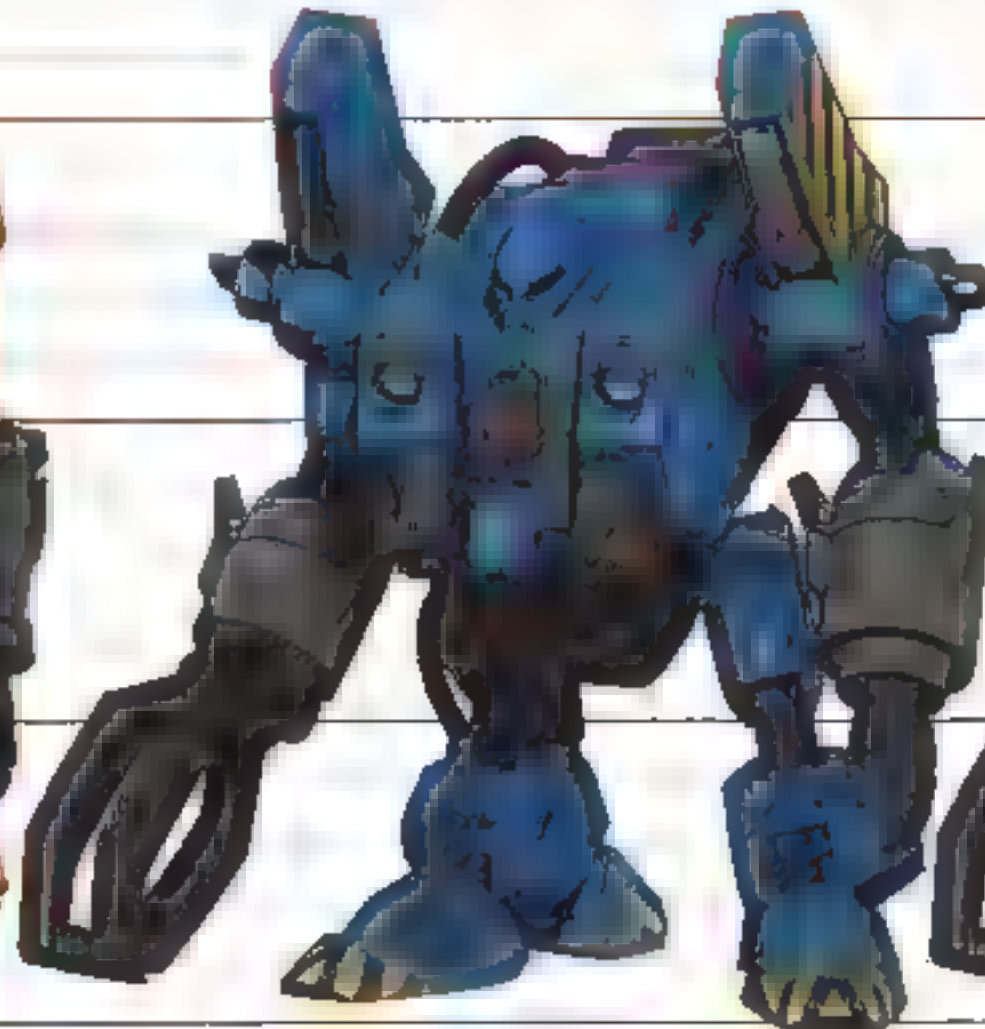
ジオンMW・MS対比図



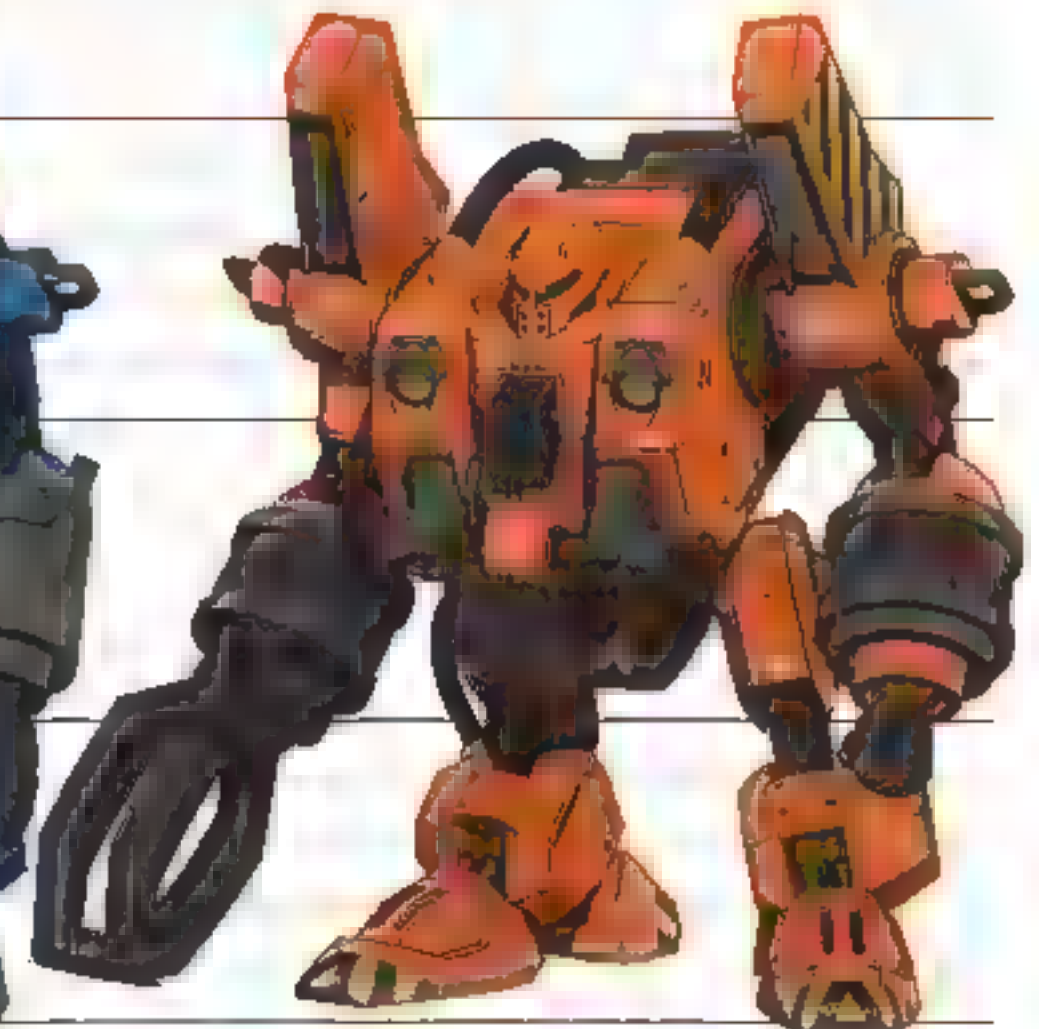
YMS-03 Wall



Mobile Worker MW-01 Model 01
Last Type(Space)



Mobile Worker MW-01 Model 01
Late Type(Ramba Rai)



Mobile Worker MW-01 Model 01
Early Type

20m

頭頂高17.5m

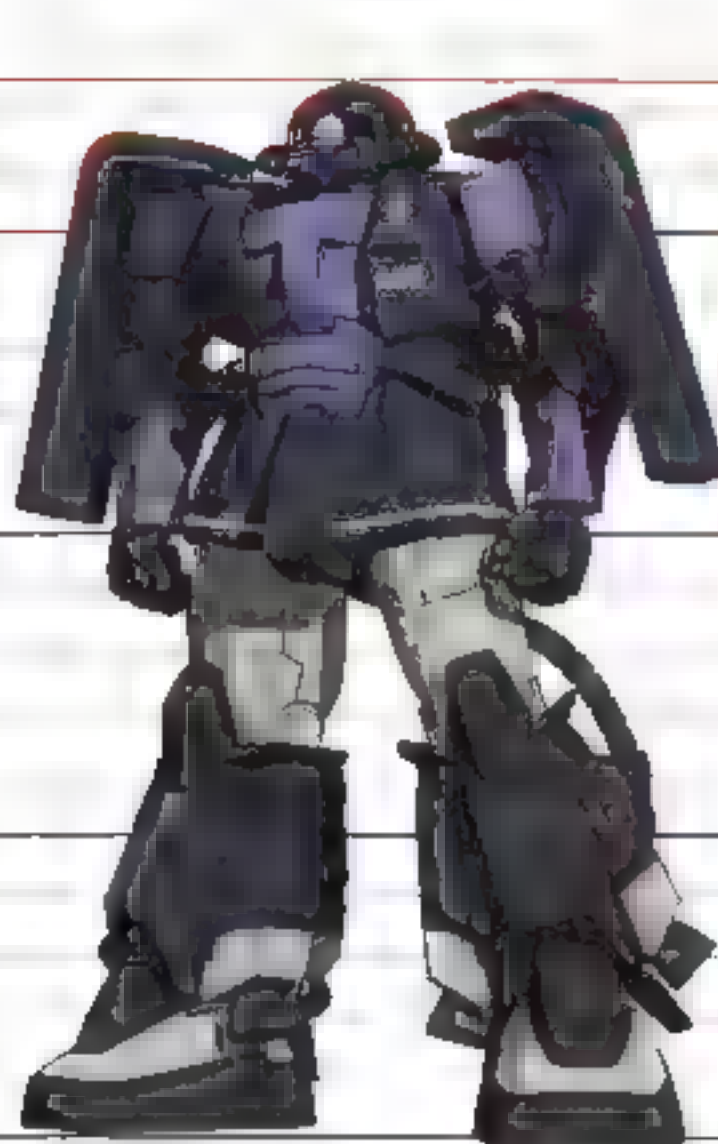
15m

10m

5m



Human



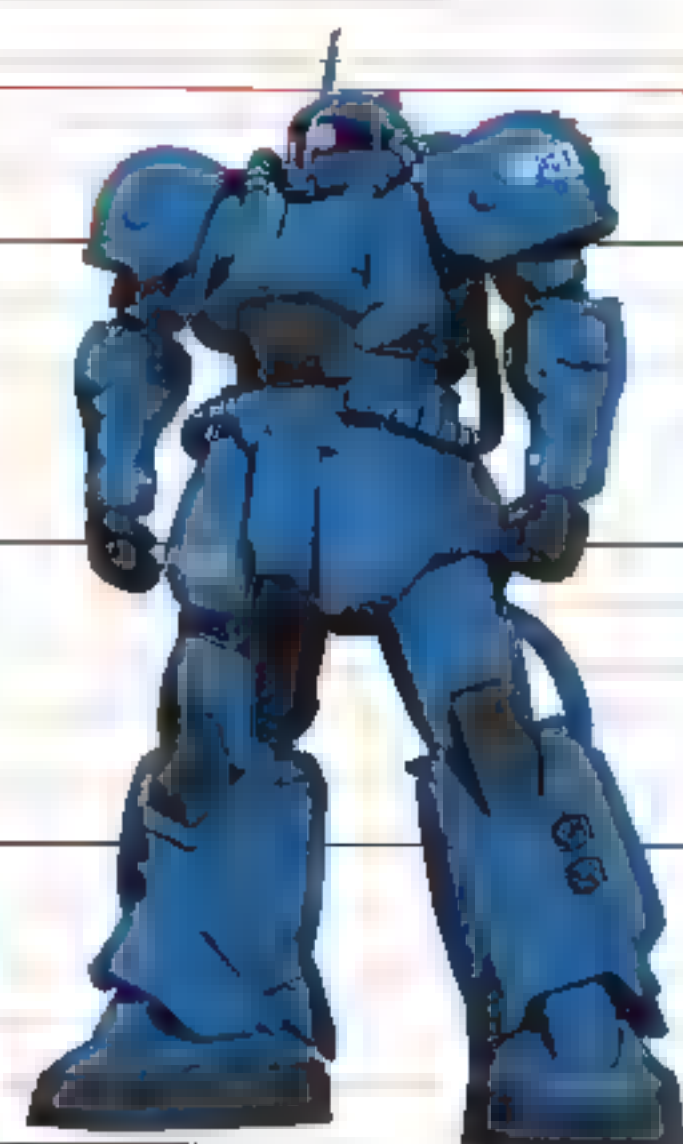
MS-06R-1A Zaku II High Mobility Type



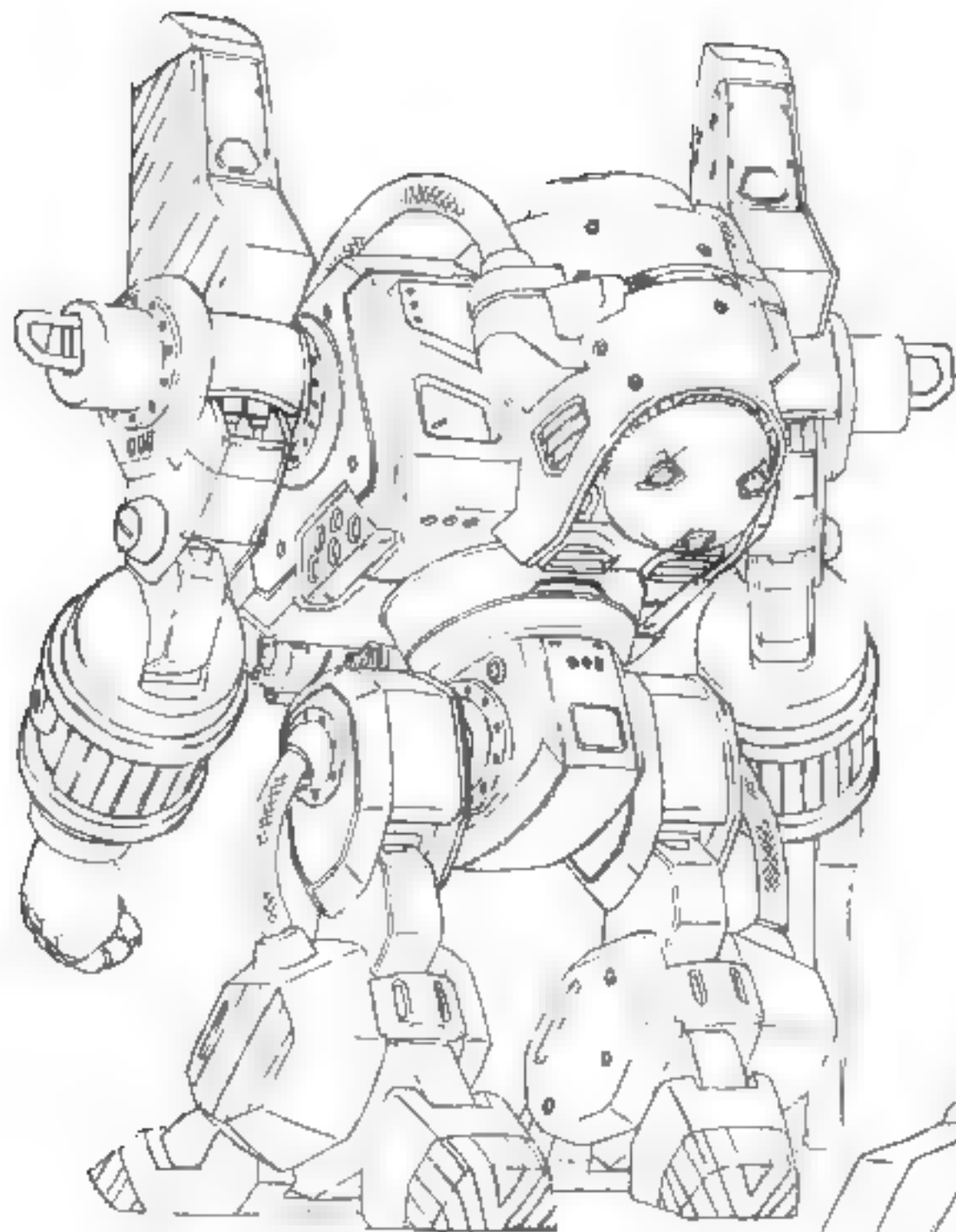
MS-06S Char's Zaku II



MS-05 Zaku I (Char Aznable)

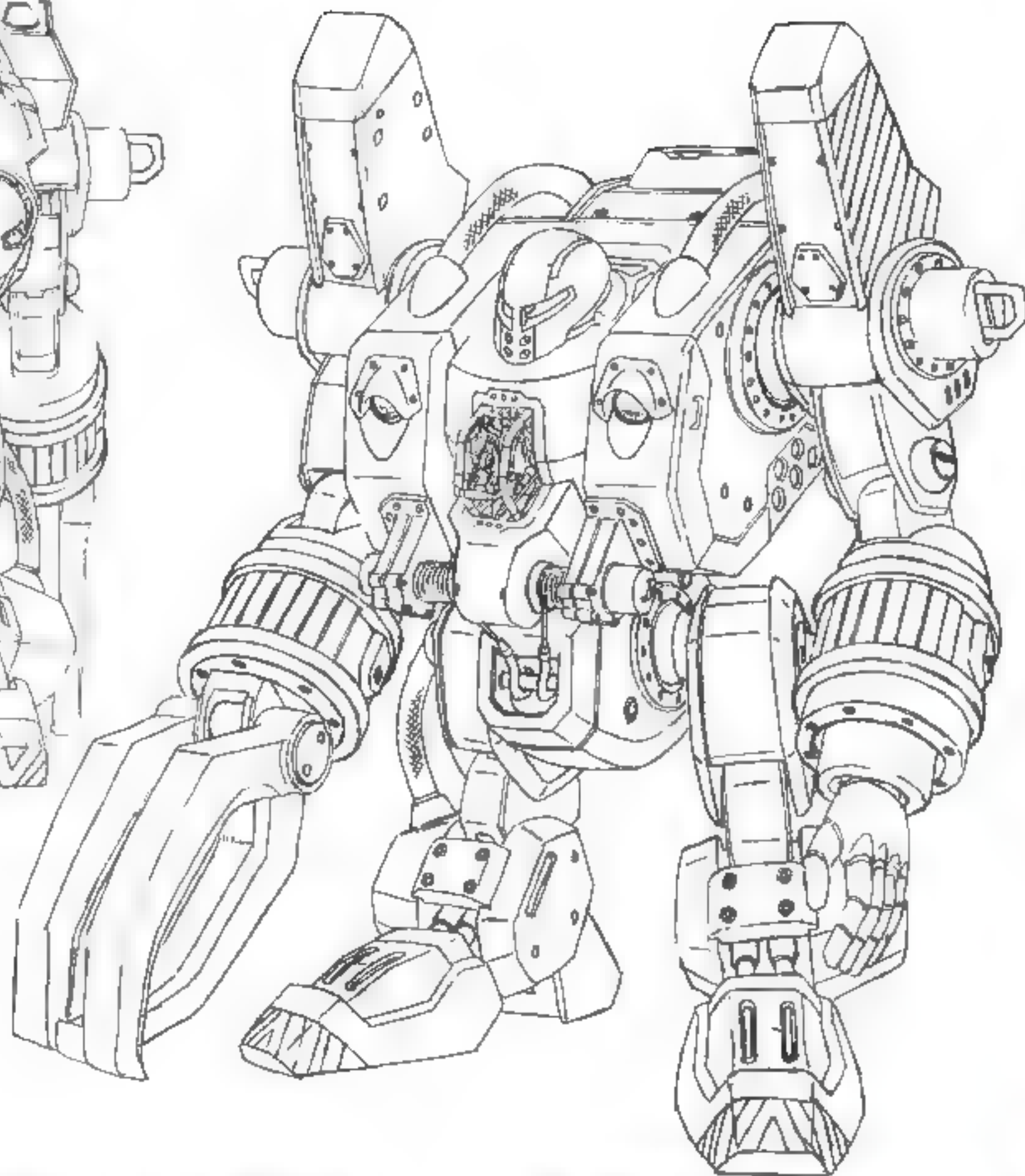


MS-04 Bugu (Ramba Rai)



初期型

頭部には単眼型可動式カメラ「モノアイ」があり、肥大化した腕部に短い脚部が特徴。右腕は解体作業用、も見える巨大なクローが取り付けられている。コックピット周辺にはライト、ウインチなどの作業用設備が確認できる。



地球連邦政府との独立戦争を視野に入っていたノオン自治共和国では、新兵器の開発が急務であった。いくつかあるプロジェクトの中で、トズル中佐(当時)が中心となって進めていたのが、人型機動兵器「モビルスーツ」であった。初期段階では「月面開拓用の人型作業機械を開発する」ことを隠れ裏に認められ、名称も「モビルワーカー」とされていた。開発本部はサイド3本国のエキストラ・パンチ、通称「ダーク・フォロー」に置かれ、各種試験も専用のテストパイロットを招集して行われていた。試作実験機「モビルワーカー MW-01 01式」はコックピットは剥き出しで、動力源の融合炉は本体に収まらず背中に露出した状態で、洗練された兵器とは呼べない、作業機械然としたスタイルであった。

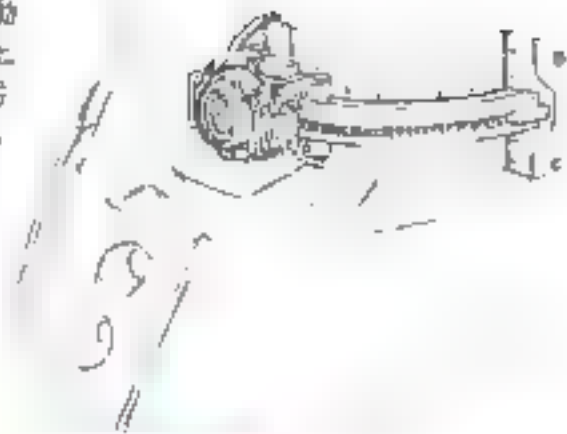
このように実用化に向けて多くの課題を残してはいたが、モビルワーカーは戦闘実験においてRTX-65 カンタナク初期型を圧倒し、そのポテンシャルの高さを見せつけた。

モビルワーカー
MW-01 01式
メカニカルデザイン
山根公利

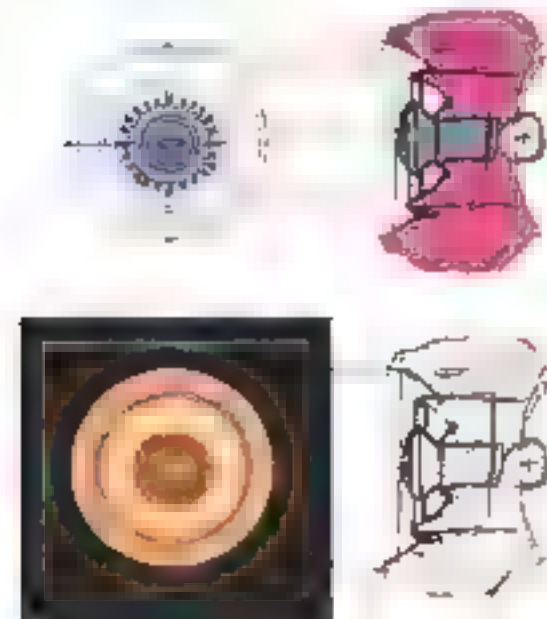
MOBILE WORKER MW-01 MODEL 01 EARLY TYPE

■頭部モノアイ

頭部に設置されたカメラアイは単眼式でレール移動する。以降のノオノ系モビルスーツにもモノアイが引き継がれていくことになる。

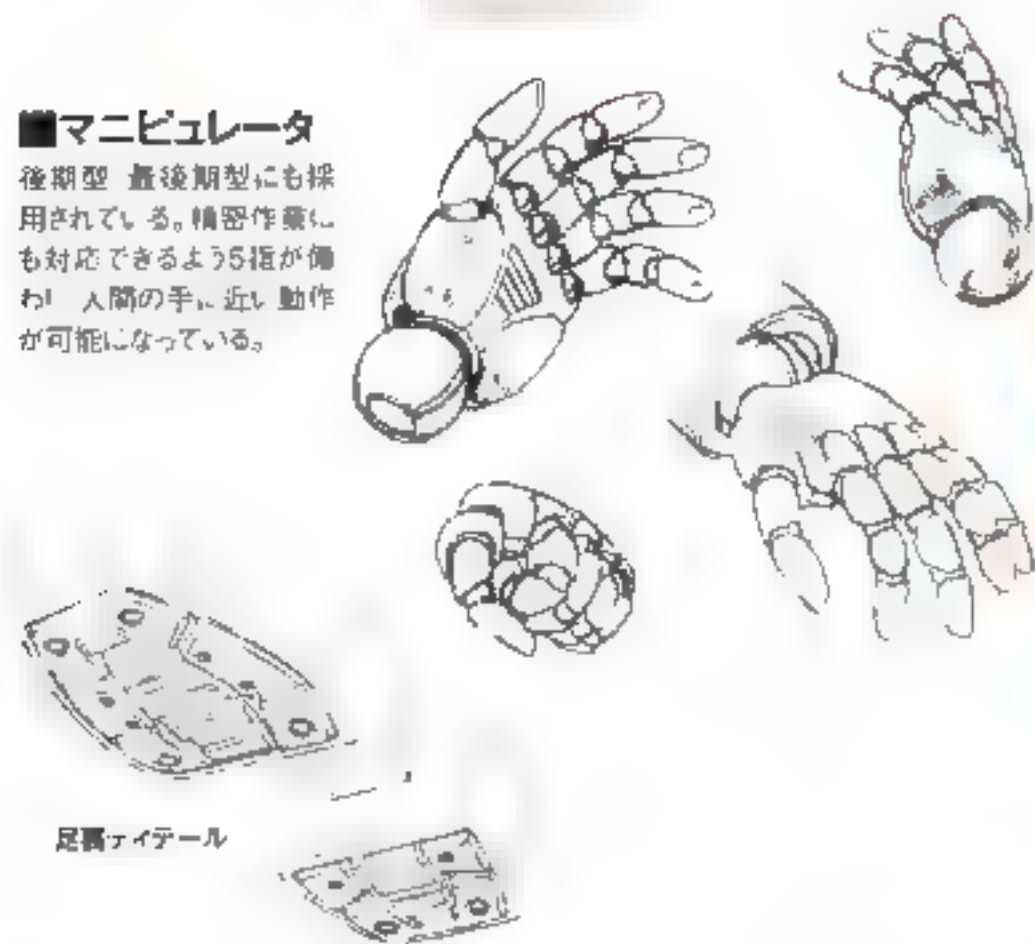


モノアイディテール

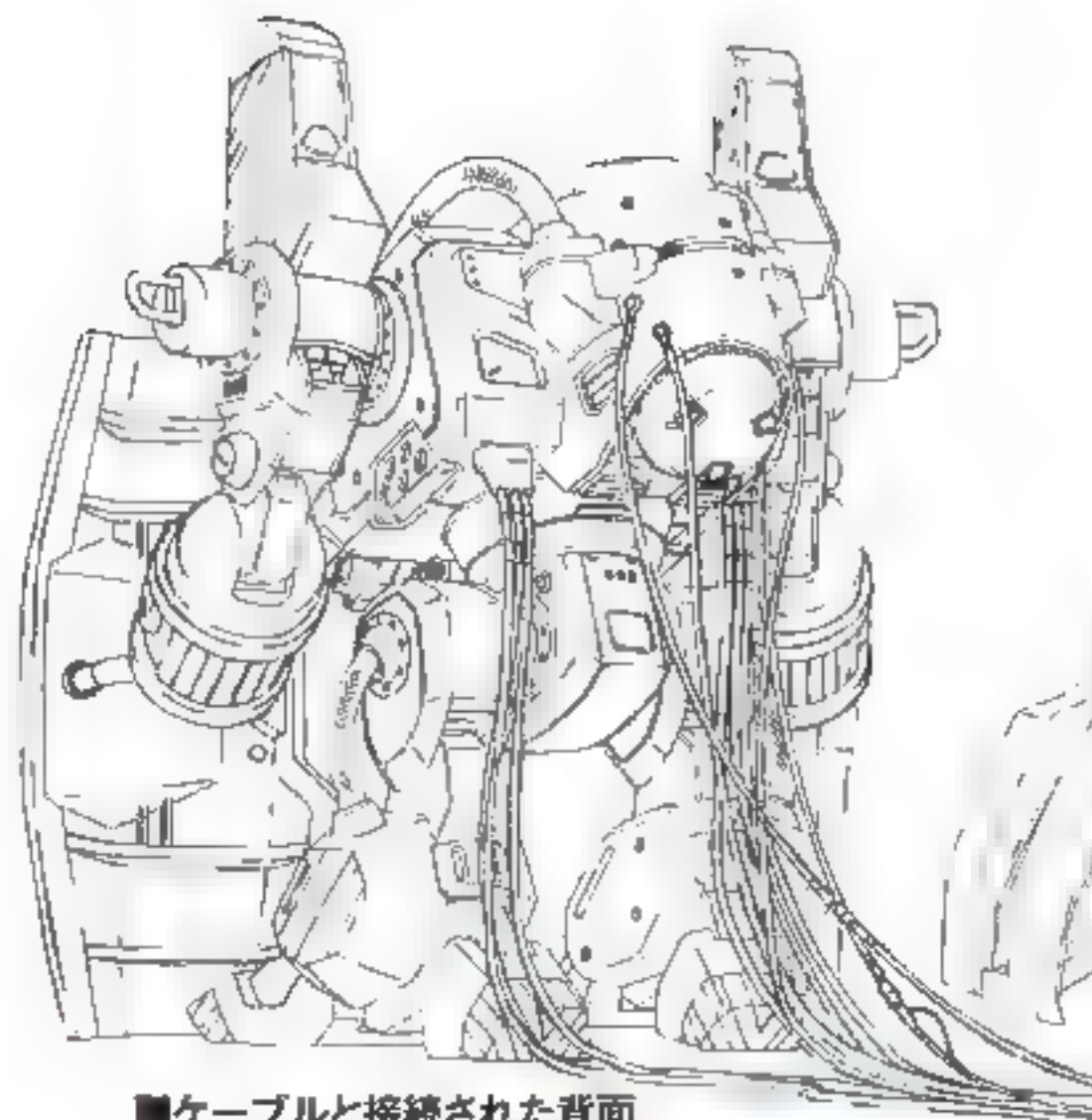


■マニピュレータ

後期型 最終期型にも採用されている。精密作業にも対応できるよう5指が備わり、人間の手に近い動作が可能になっている。

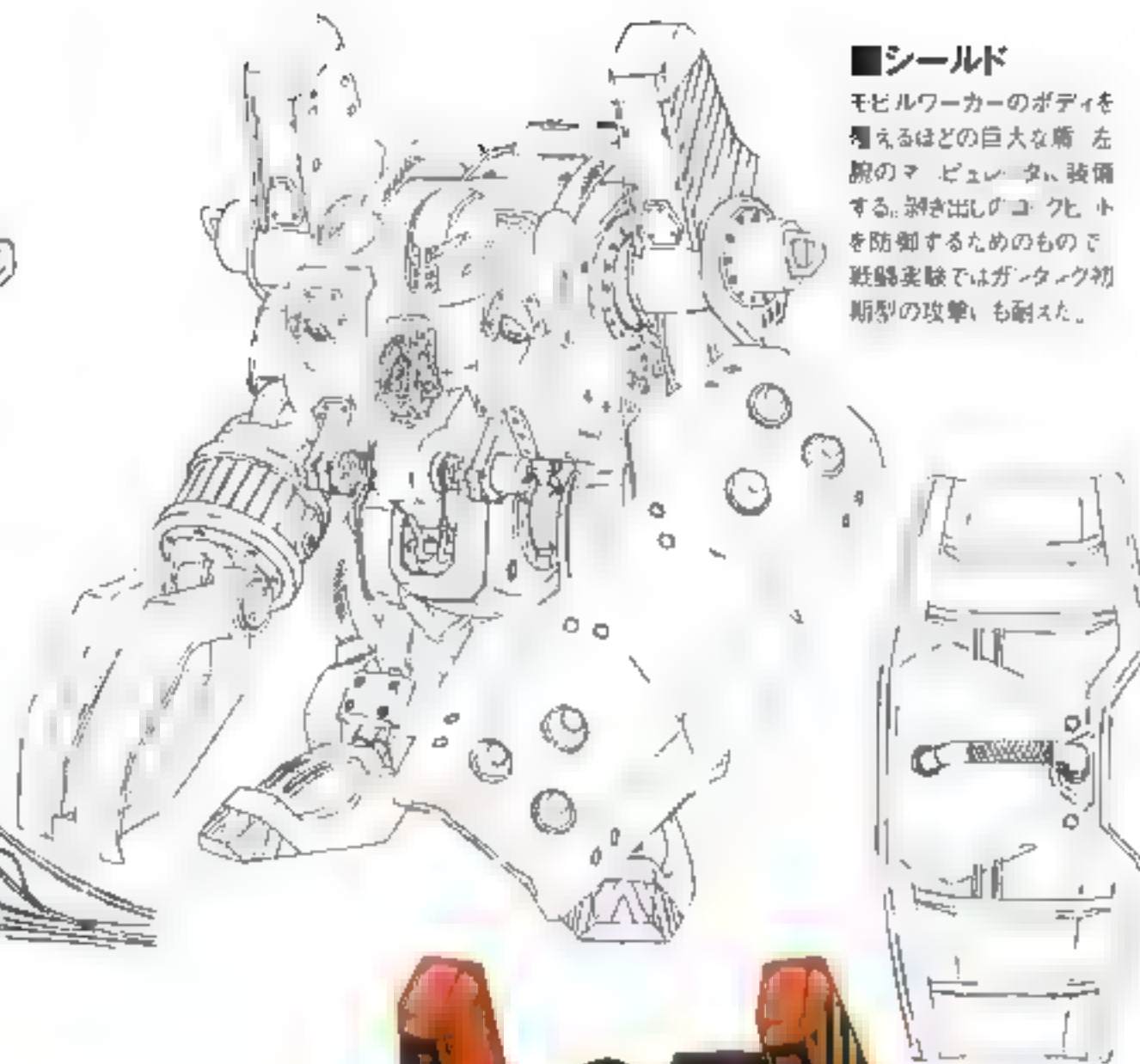


足裏ディテール



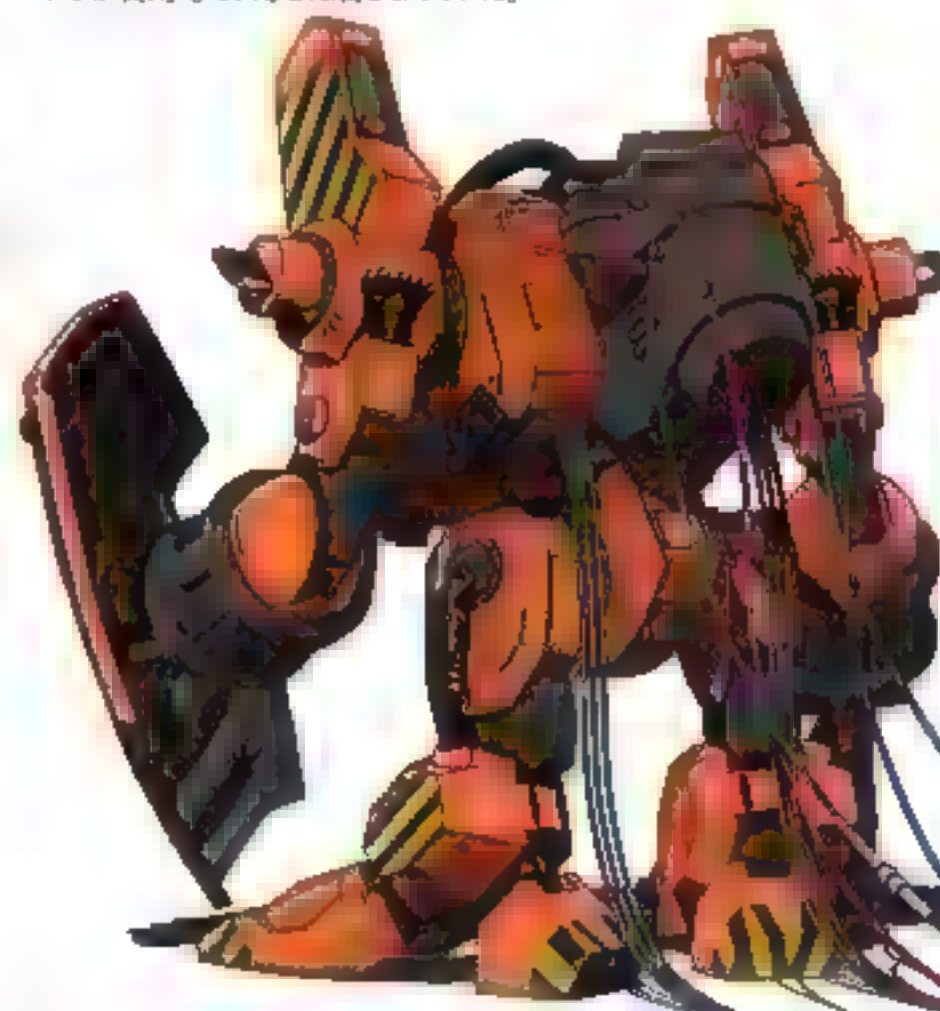
■ケーブルと接続された背面

ケーブルはデータ収集を目的、各種機器とつながっている。背部中央で大きく張り出しているのが融合炉である。融合炉のダウンサイジングが実用化の大きな障壁となっていた。

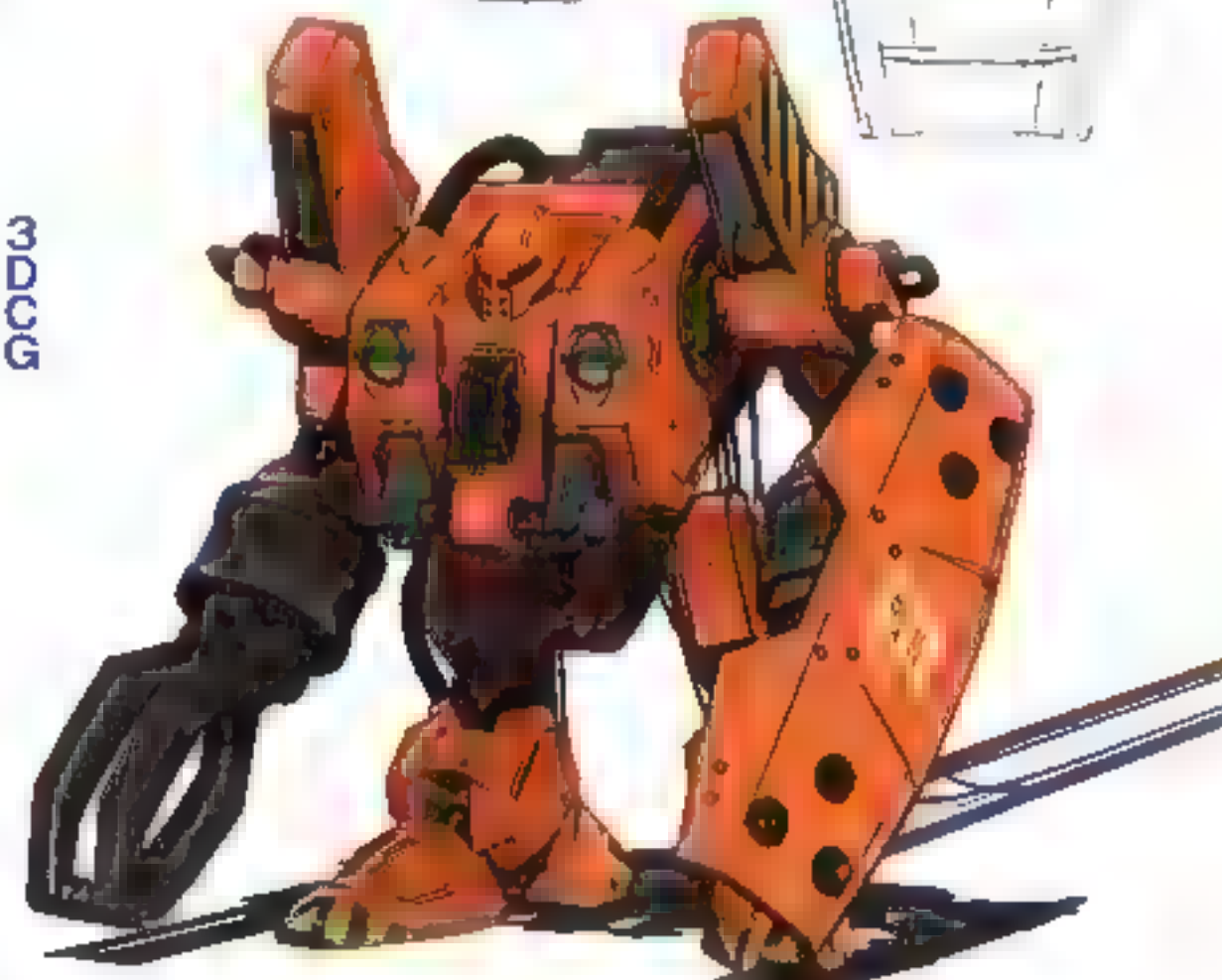


■シールド

モビルワーカーのボディを覆えるほどの巨大な盾。左腕のマニピュレータに装備する。弾き出しのショックを防御するためのもので、戦艦実験ではガンタック初期型の攻撃にも耐えた。



3000

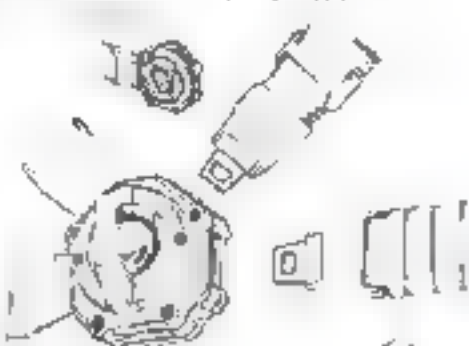




■コックピット

コックピット内部は初期型と後期型はほぼ共通になっている。操縦は目視で行われる。初期型はフレームで囲われただけであったが、後期型では周囲が装甲で覆われている。しかし、一度の格闘実験で損傷してしまい、パイロットの生存性向上には至っていない。

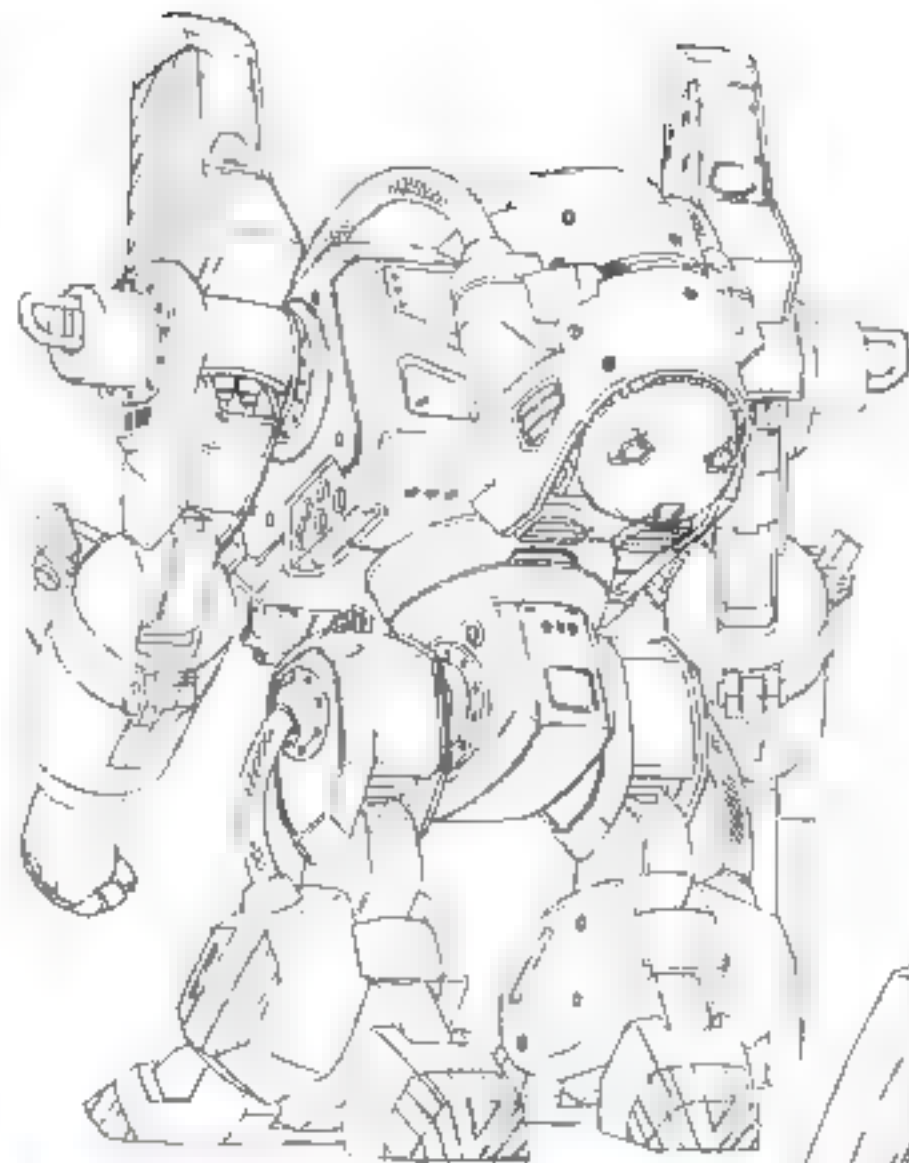
シートヘルム



コックピットシート

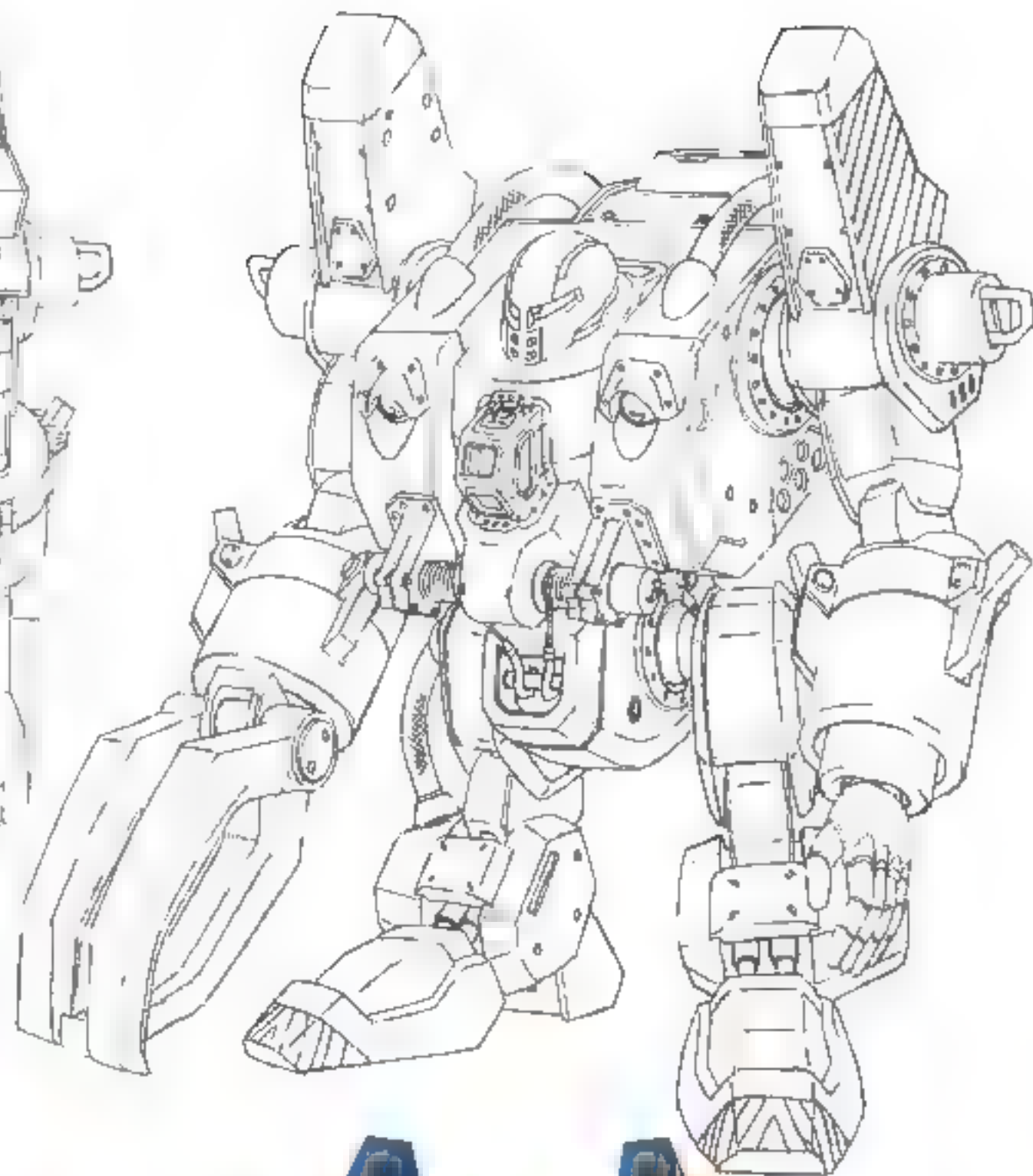


コックピット機方

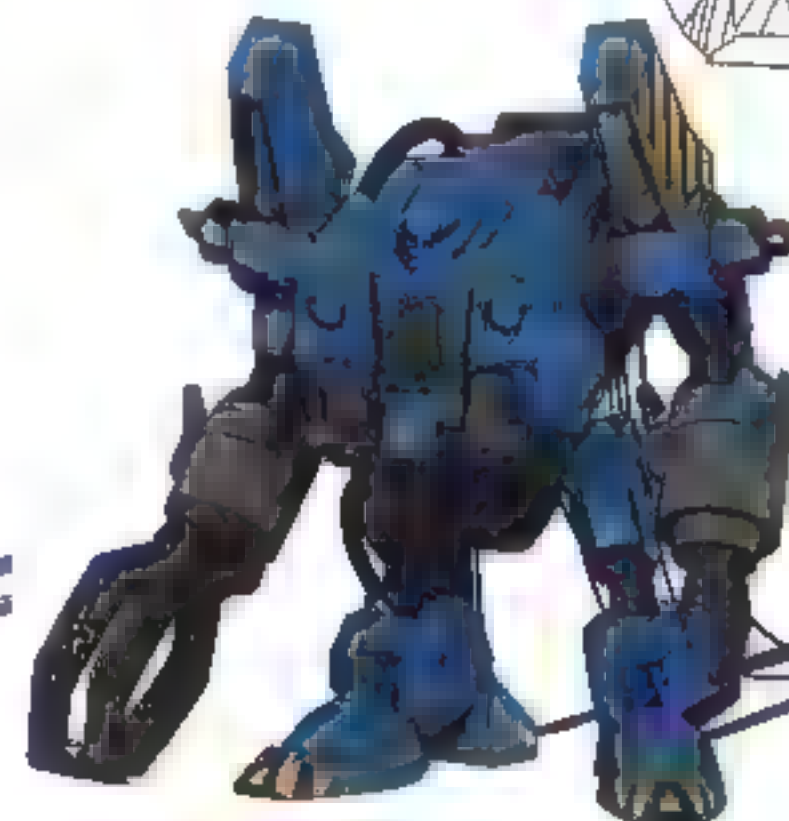


後期型

初期型をベースにしているが、コックピットの防御力強化を始め、細部にわたって改良が加えられている。前腕部はモジュール化され、マニピュレータなど各種アタッチメントに交換可能。



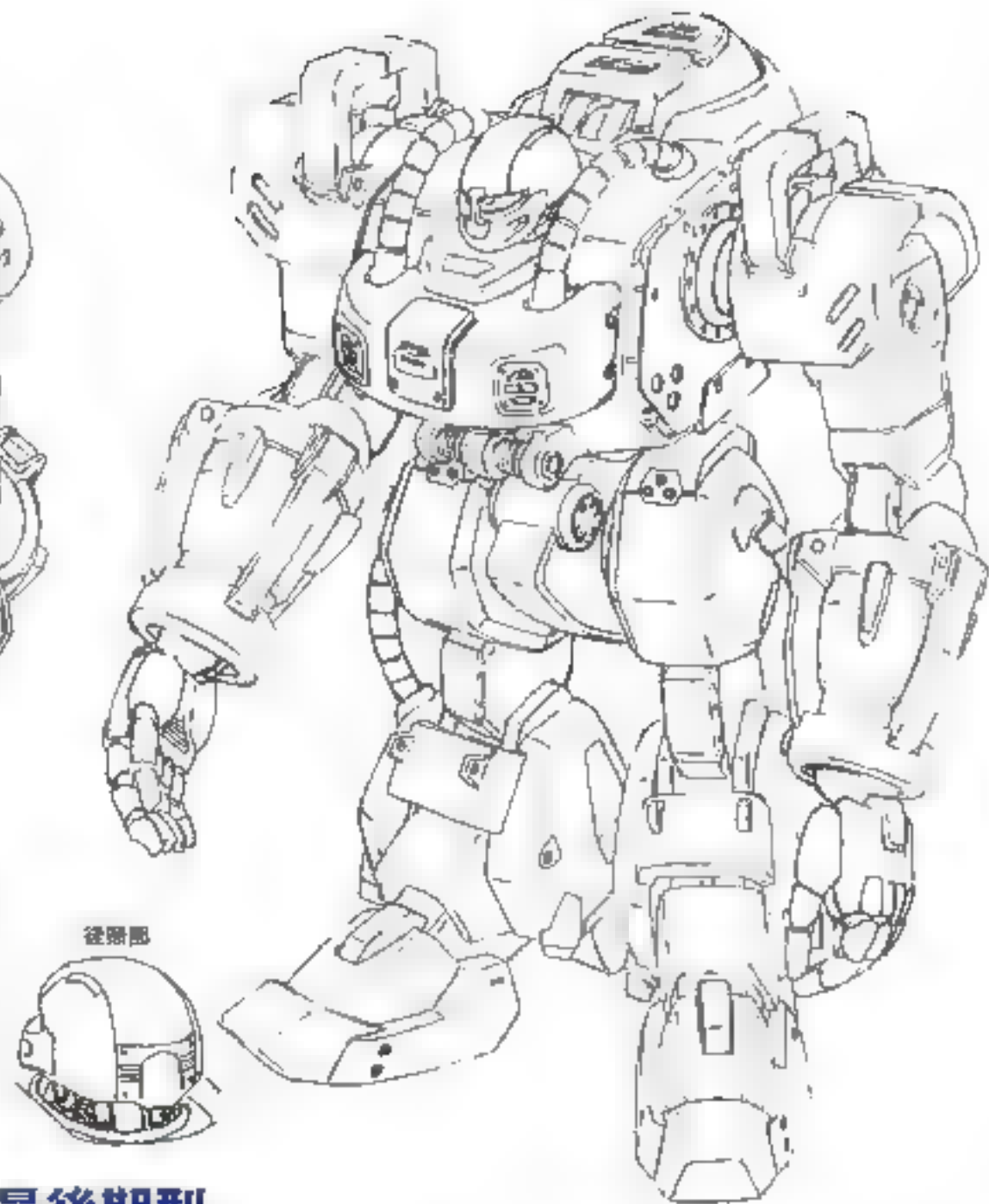
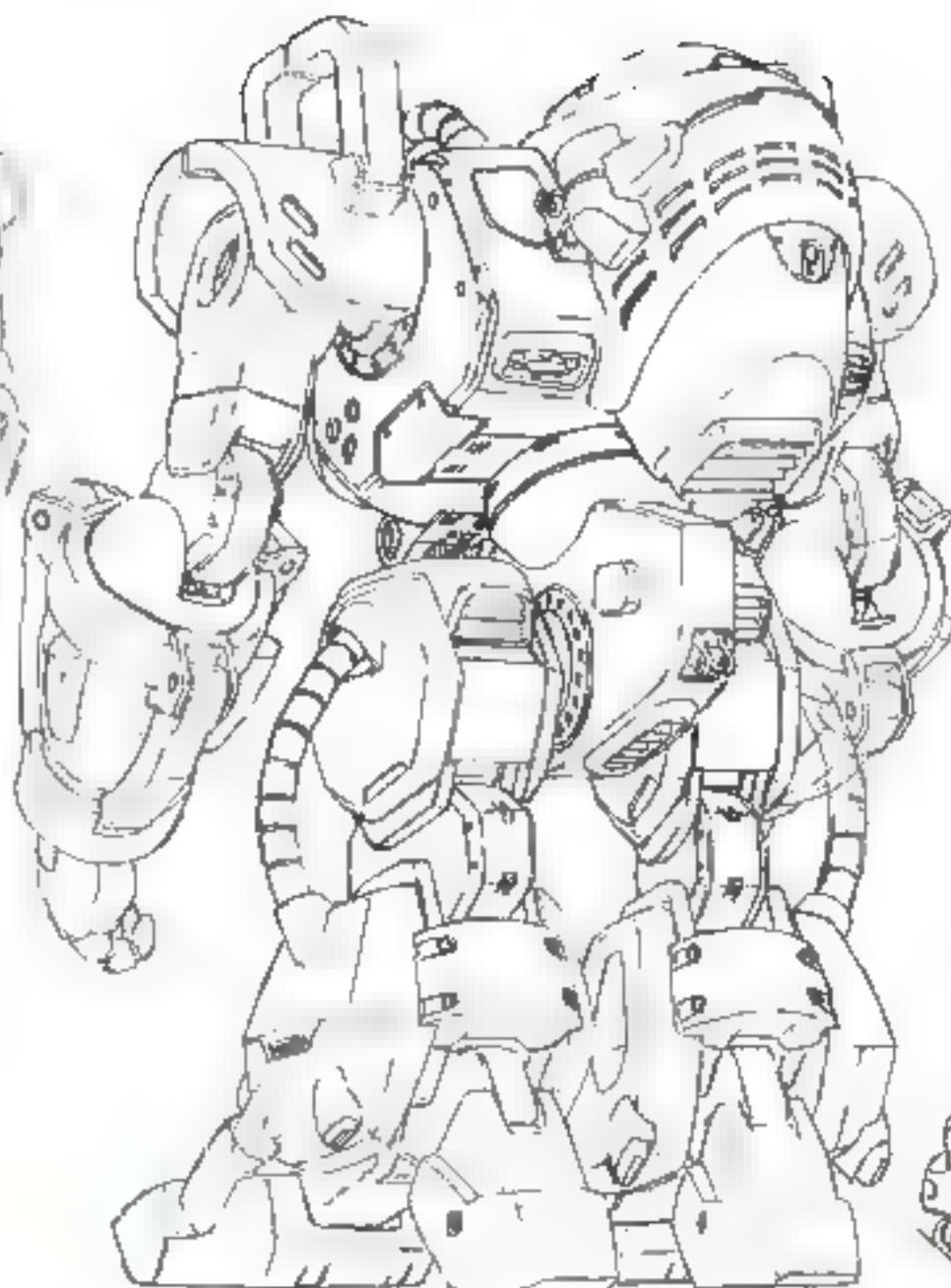
MS-06 (デビル機)



MS-06 (ブルー機)

最終期型 宇宙仕様

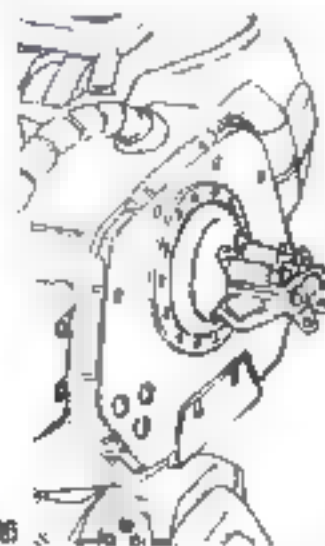
最終期型は兵器としては完成には至らなかったが、作業機械としては十分に優秀であった。宇宙仕様は機体各部（スラスター及び姿勢制御用バー）が追加されたモデルである。100%の建設作業や修理、宇宙漂流物デブリの回収作業などに使用された。



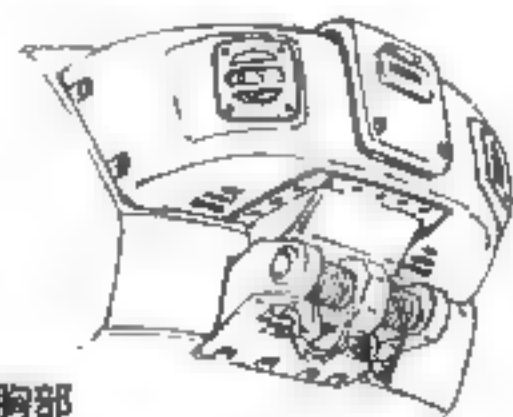
後部視

最終期型

モビルワーカー01式としては最後の機体。後期型の駆動実験及び格闘実験から得られたデータを元に大幅な改良が加えられている。前腕部マニピュレータは後期型のアタッチメント方式を採用し、肩・脚部は新規パーツを組み込むことで可動域が改善された。たかキレンが視察でダークコロニーを訪れた際、即座に最終期型の致命的欠陥、動力炉が剥き出しとなっている点を指摘され、危うく開発計画は中止となる所であった。

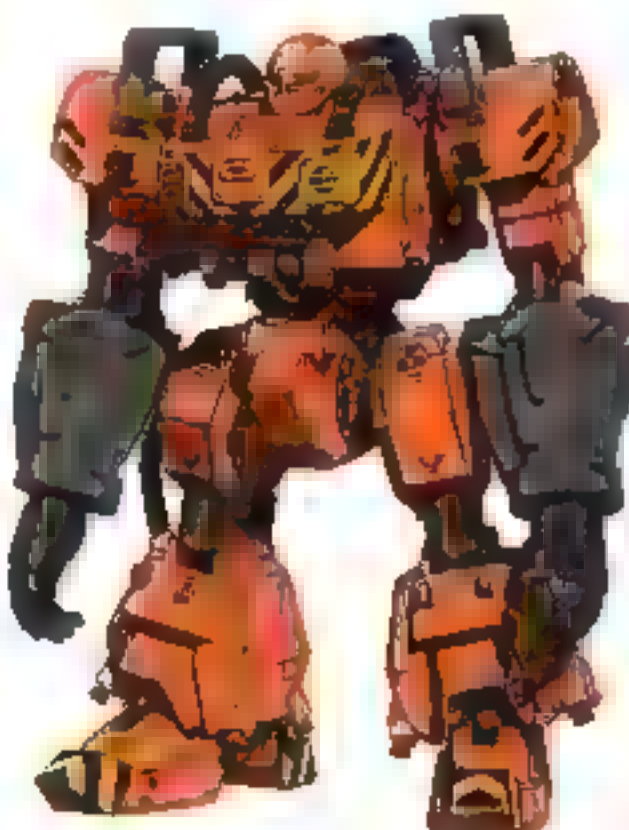
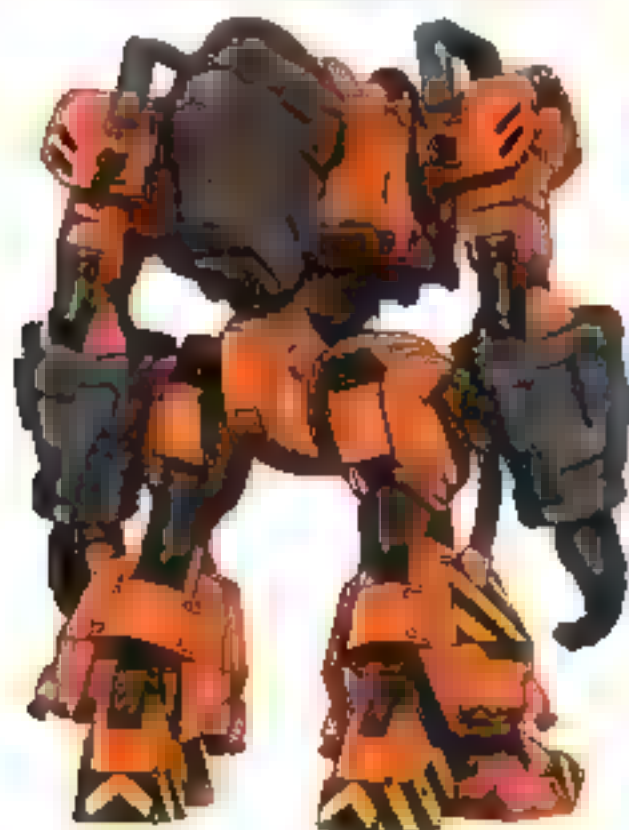


肩関節



■胸部

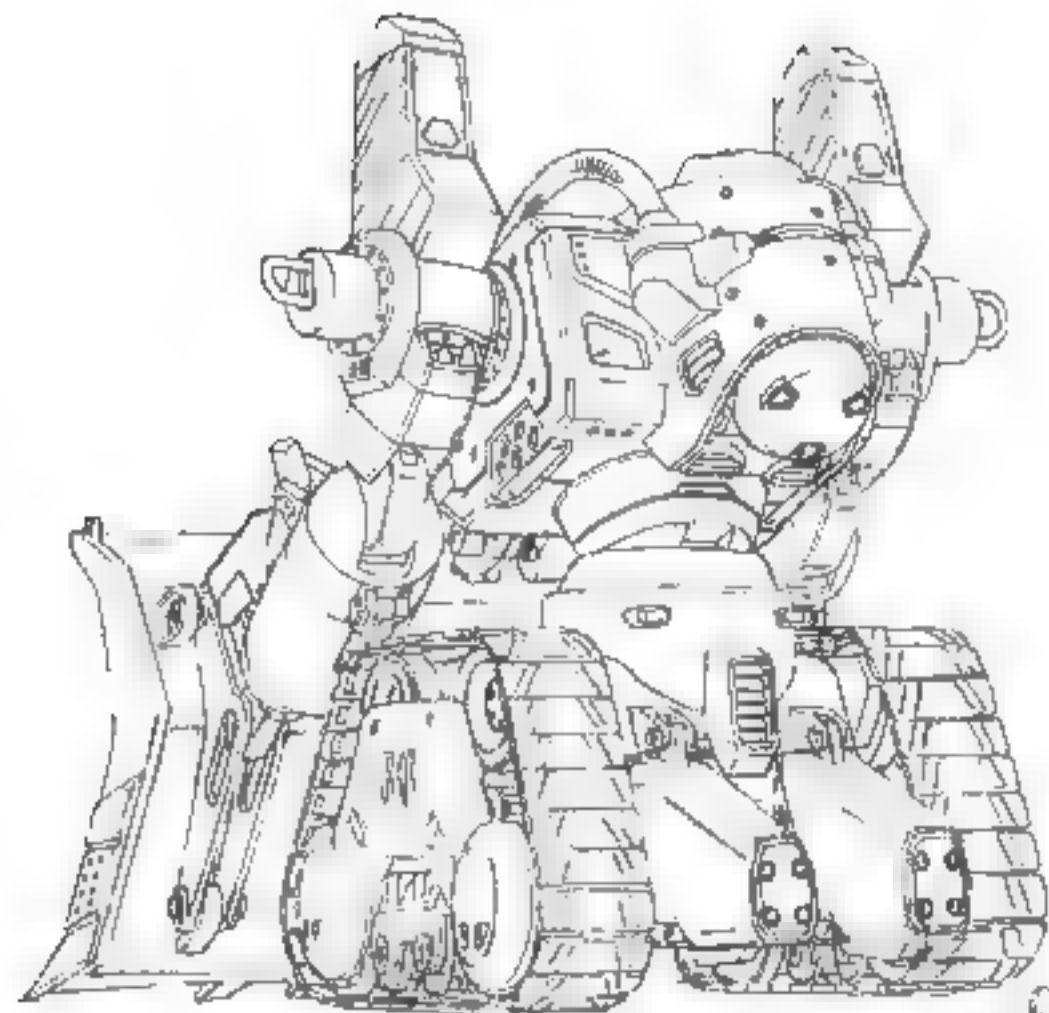
胸部に装甲を追加することでコックピット周辺の防御力が向上している。要向きは作業用機械であるため、ライトが胸部の両サイドに、ウインチが下腹部に設けられている。



3DCG(宇宙仕様)

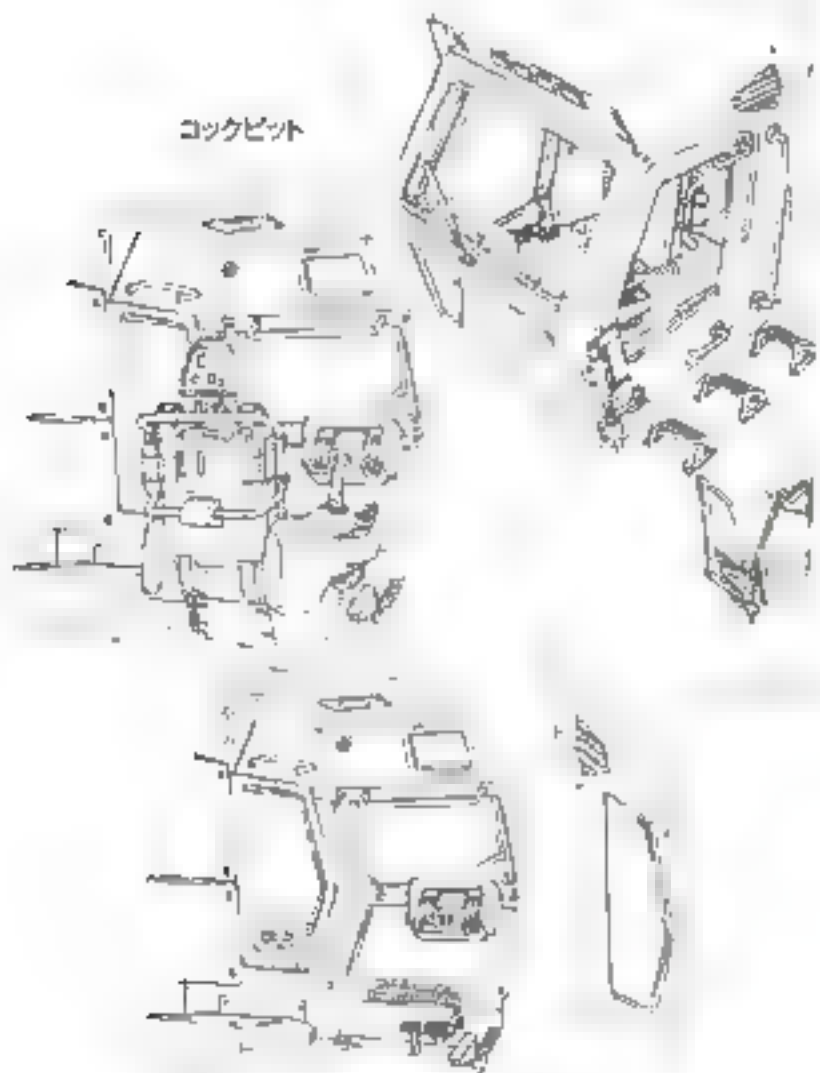
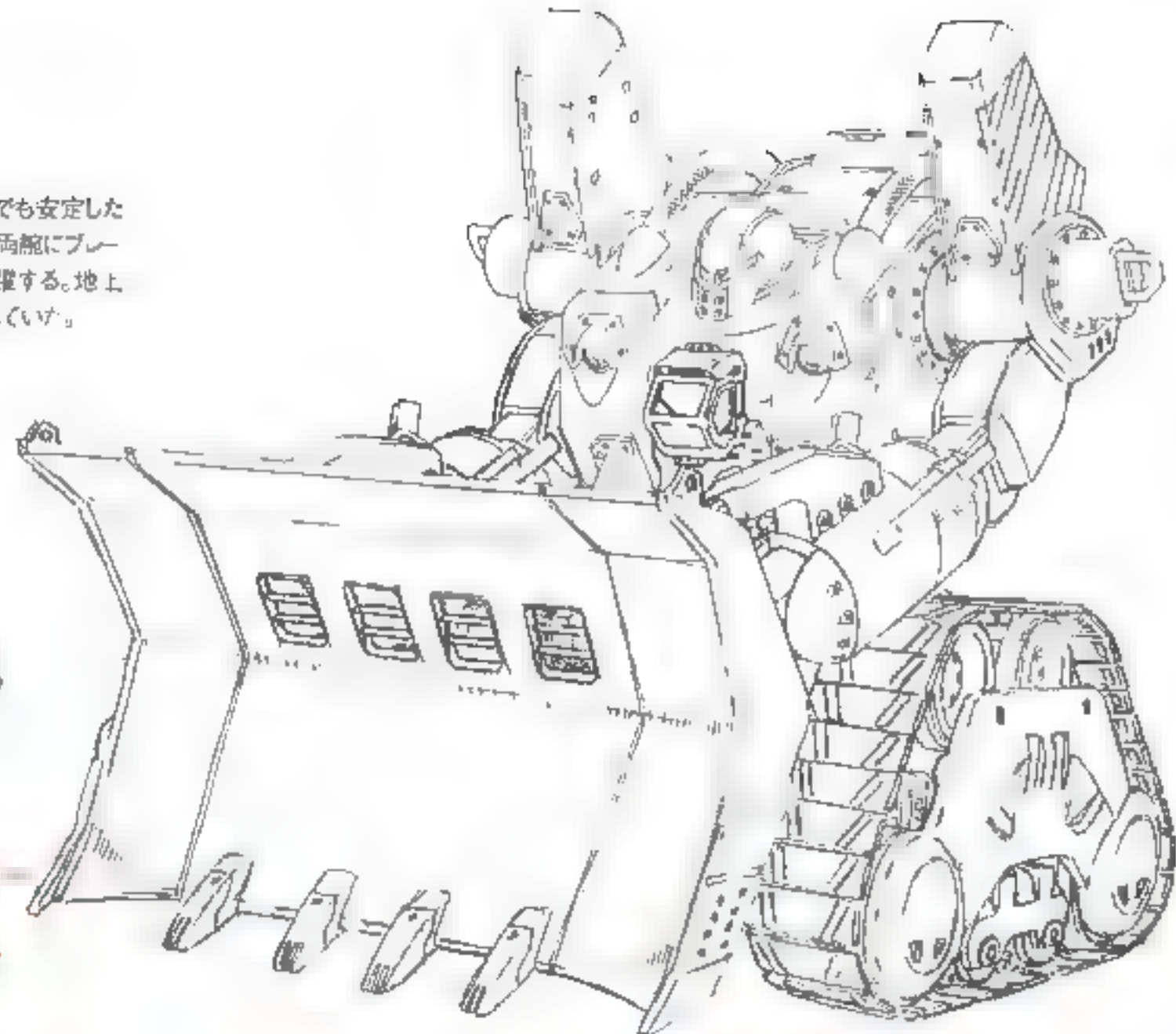
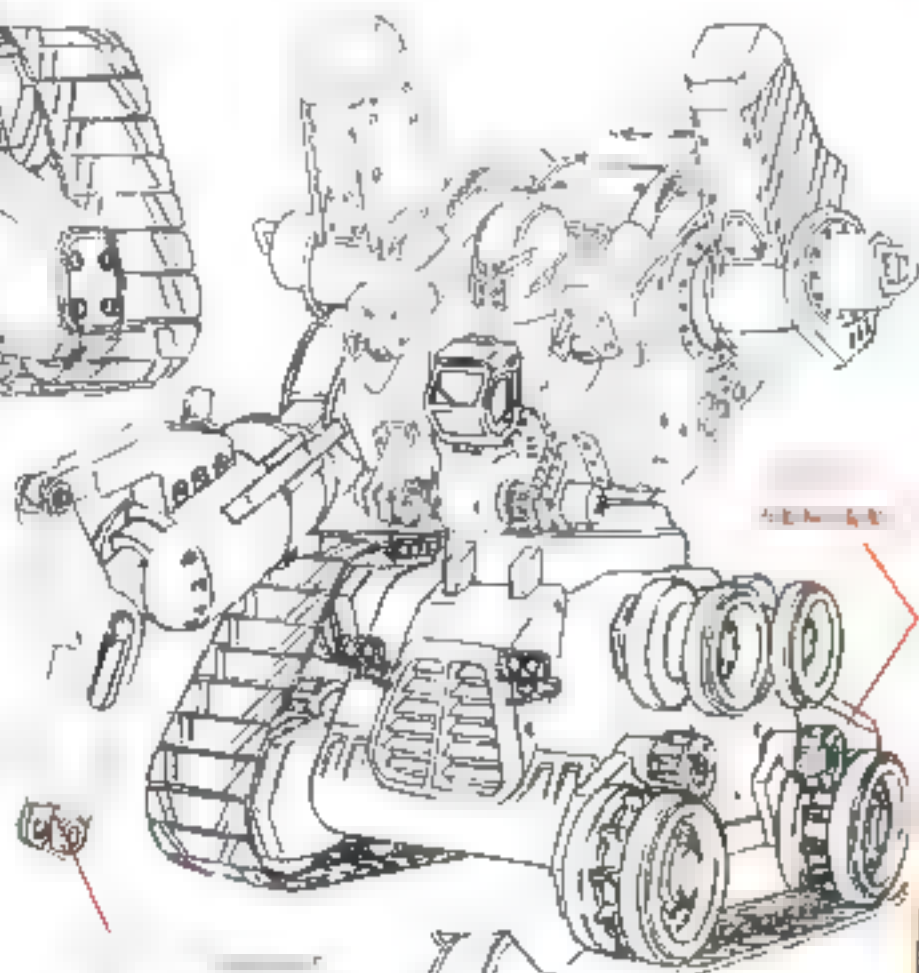


3DCG

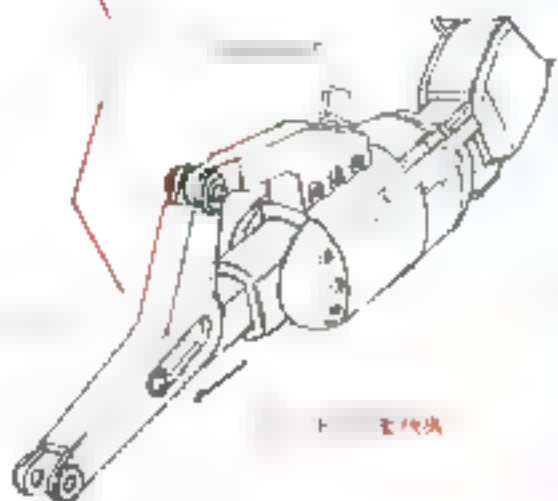


土木重機型

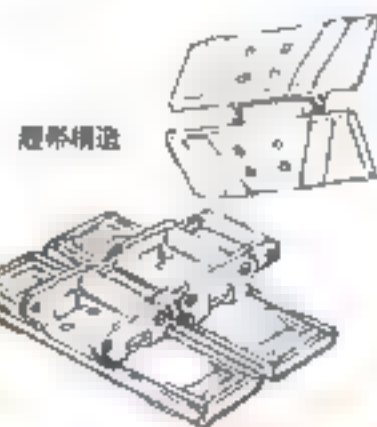
後期型の量産モデル。下半身は不整地でも安定した作業が行える履帯ユニットを採用している。両腕にプレートが装着され、大規模整地作業などで活躍する。地上へはシオニーク社からリース契約で提供されくいな。



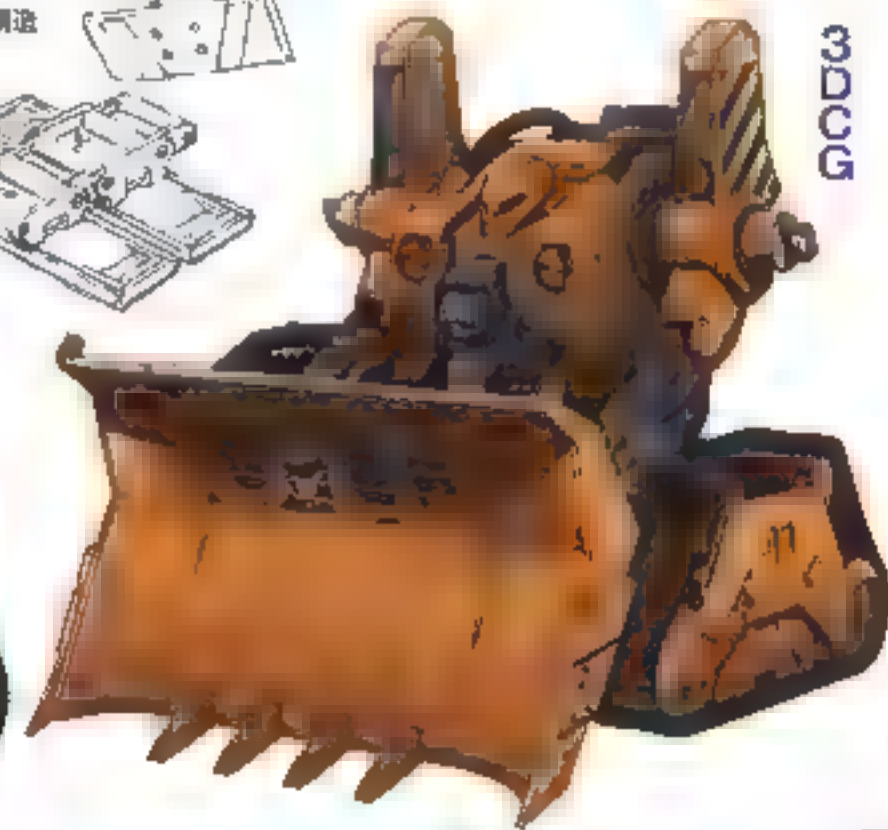
コックピット



全機体

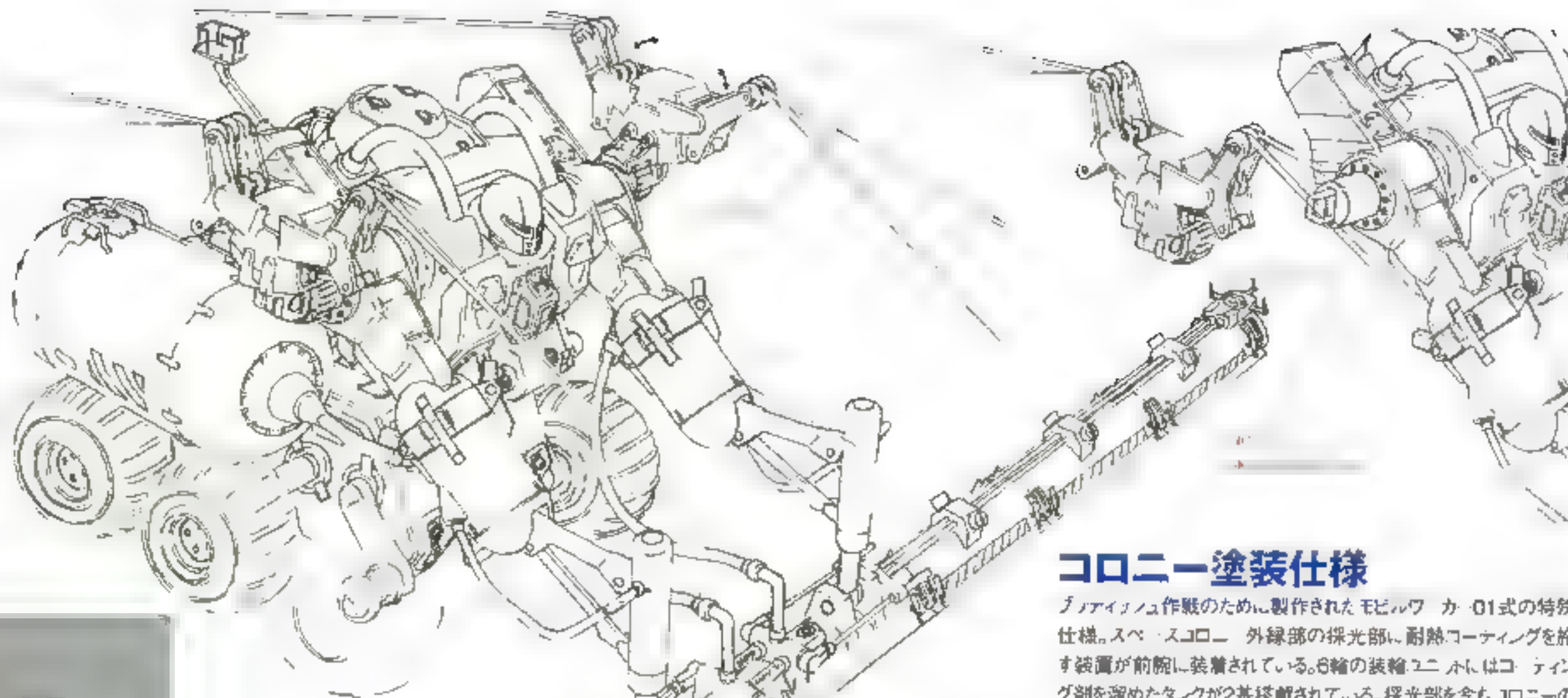
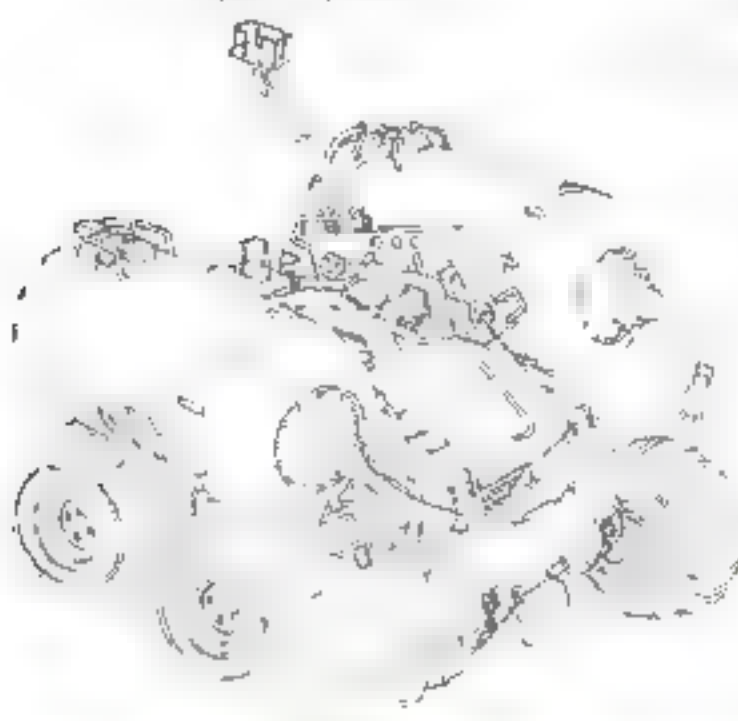


履帯構造



3Dモデル

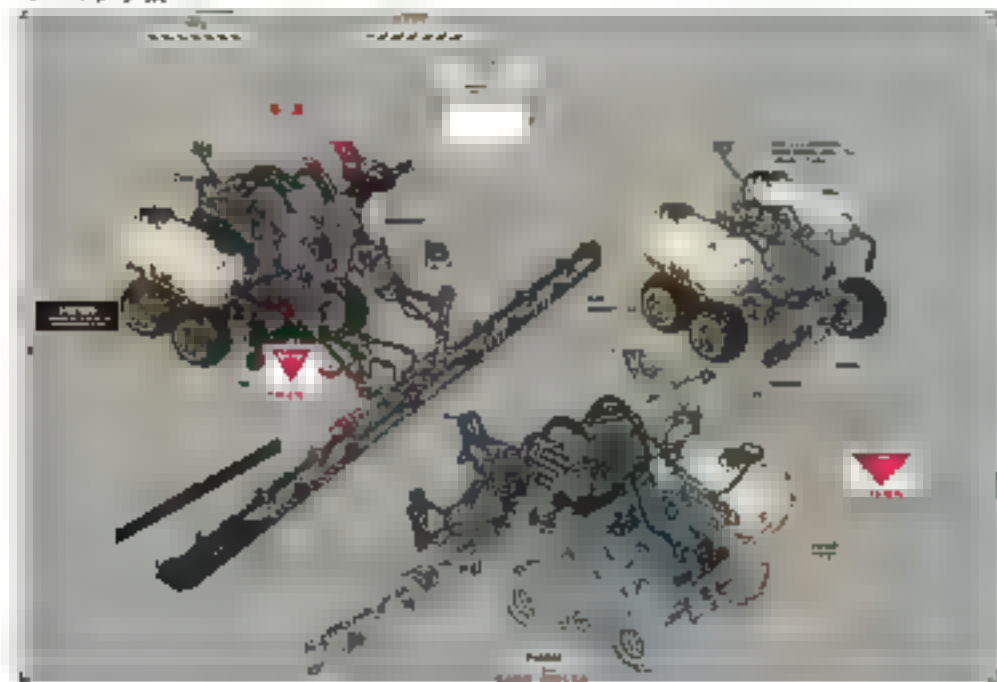
コーティング剤タンクと車輪部分



コロニー塗装仕様

ジオアイノム作戦のために製作されたモビルワーカー01式の特仕様。スペースコロニー外縁部の採光部に耐熱コーティングを施す装置が前腕に装着されている。6輪の装輪ユニットにはコーティング剤を溜めたタンクが2基搭載されている。採光部を含むコロニーのシールド部は、重力を発生させるために常時回転している。そのため採光部で作業するモビルワーカーは遠心力で飛び出さないようにワイヤーで自機を固定してコーティング作業を行っていた。

マーキング案

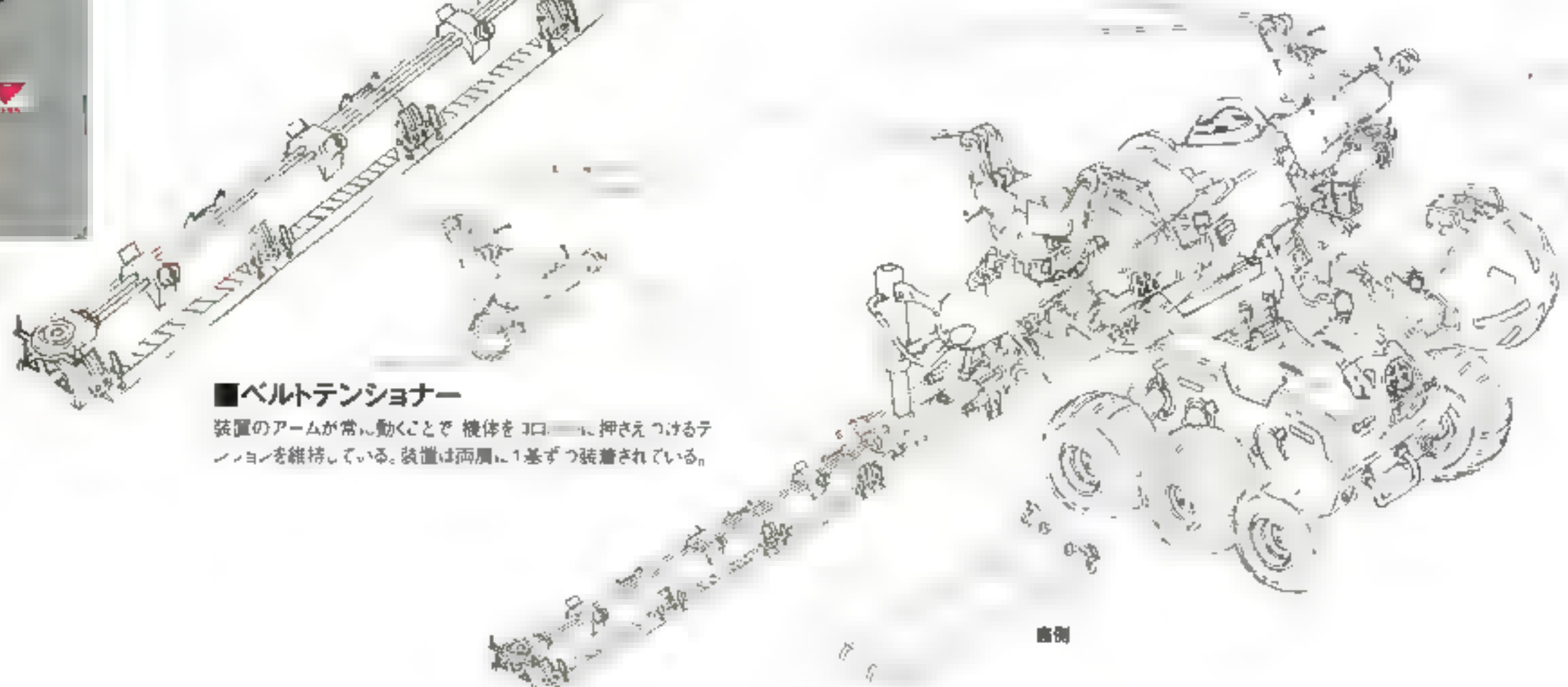


コーティング装置裏側

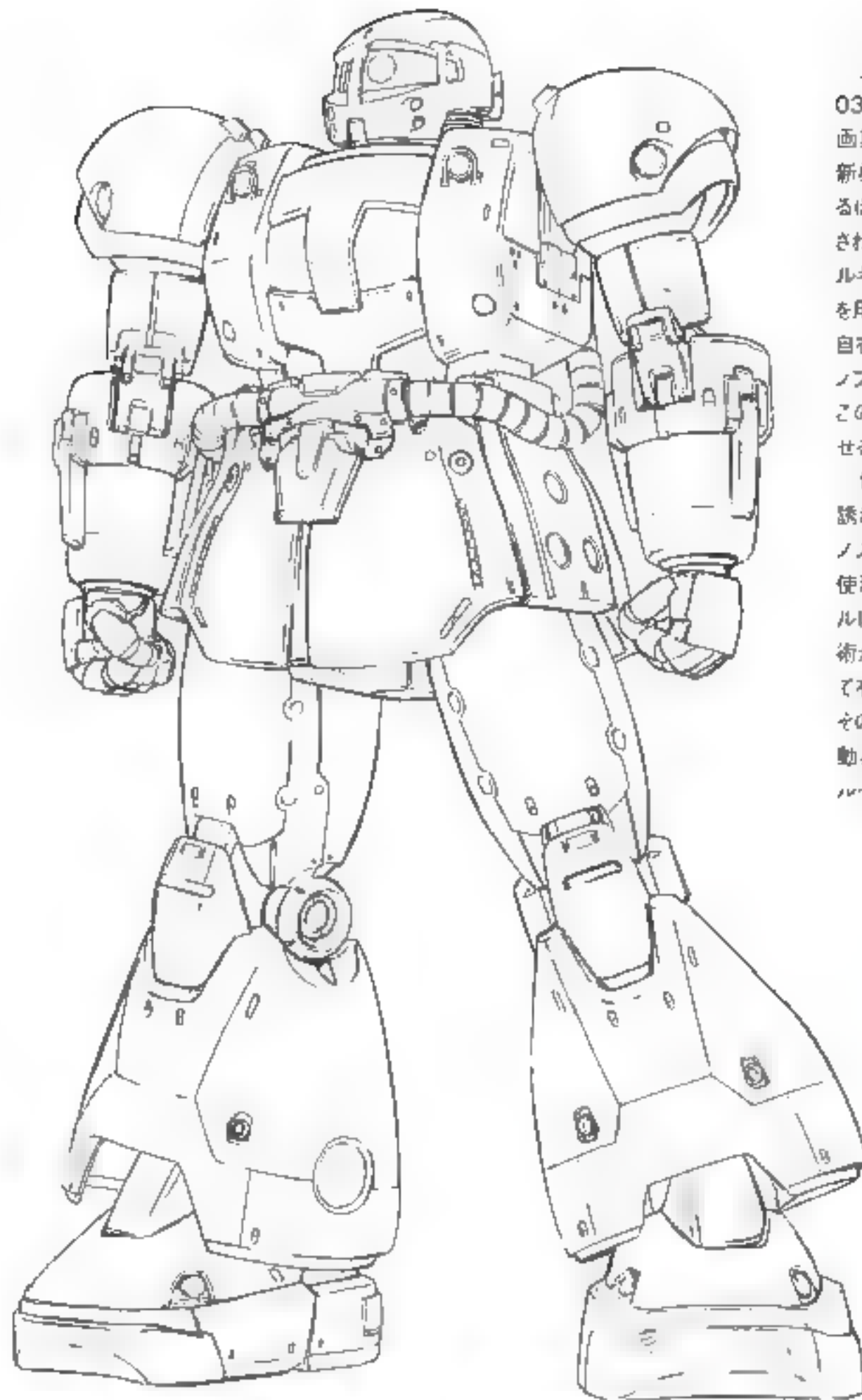
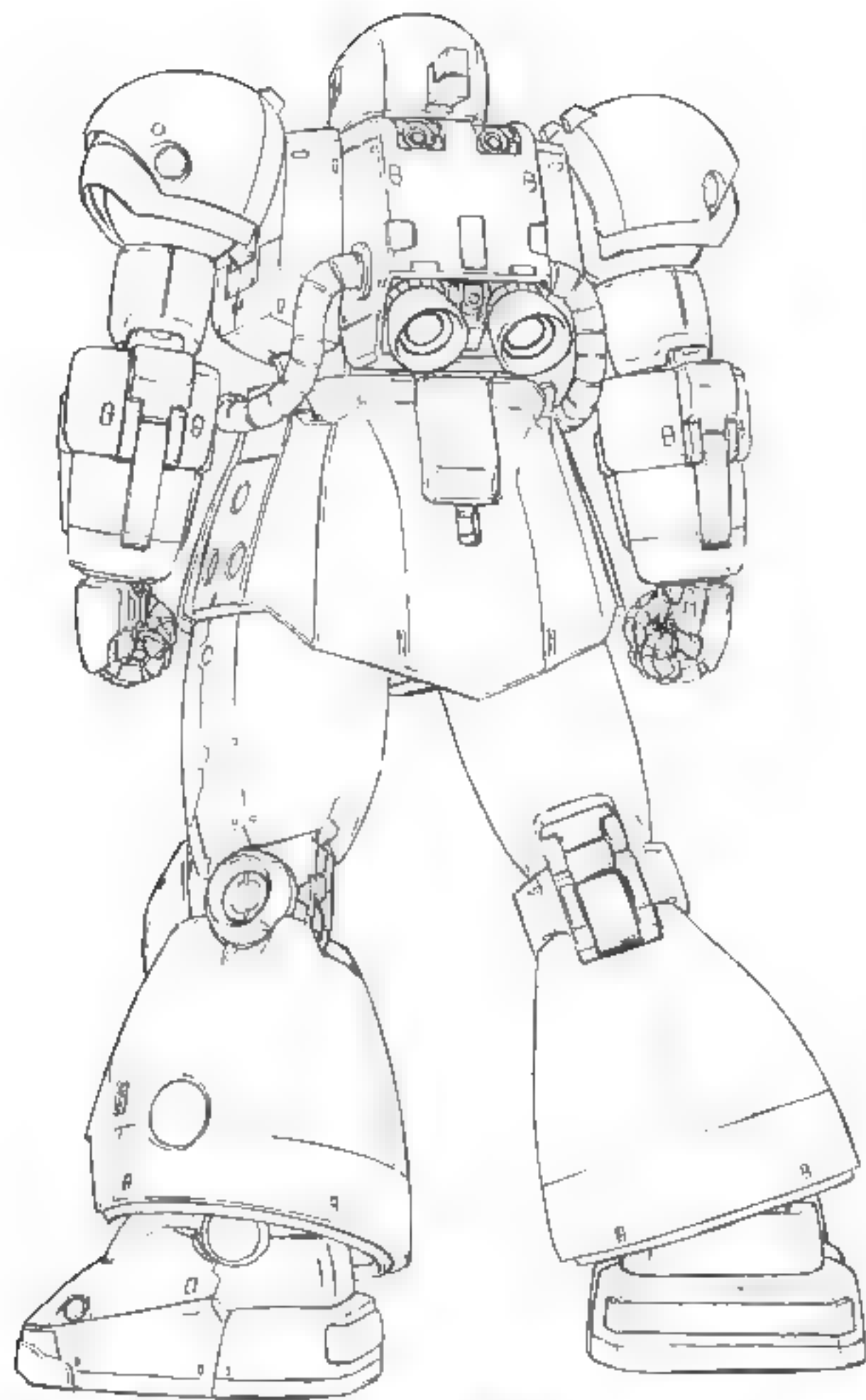


■ベルトテンショナー

装置のアームが常に動くことで機体をコロニーに押さえつけるテンションを維持している。装置は両側に1基ずつ装着されている。



図例

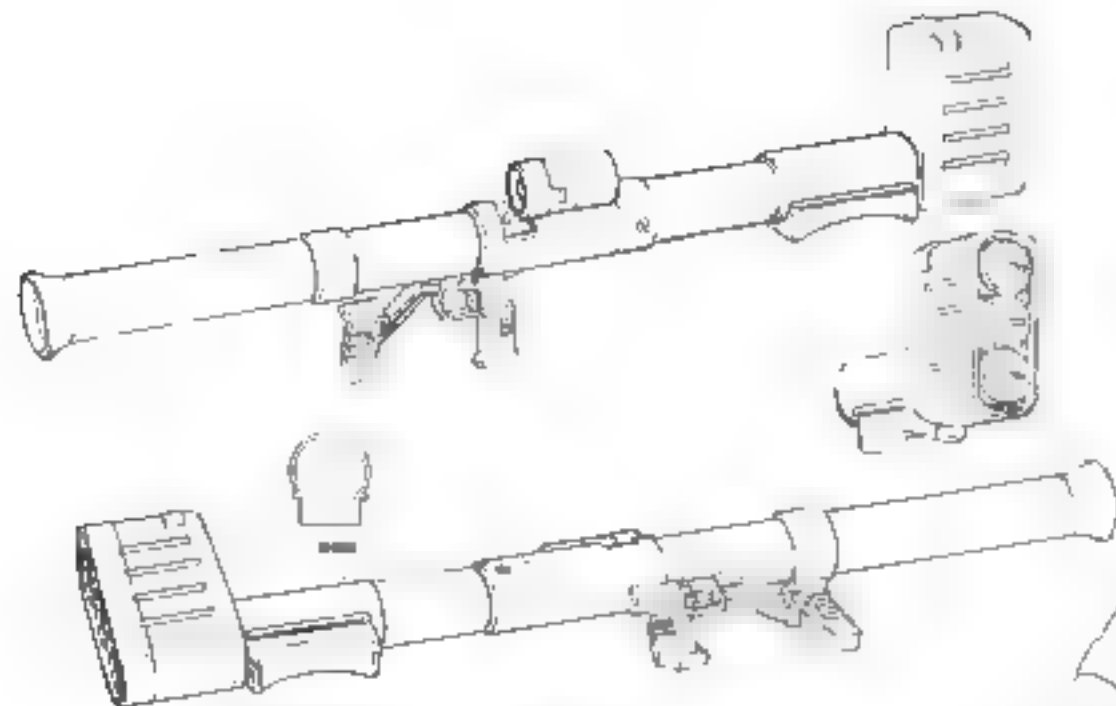


人型機動兵器「モビルスーツ」の開発はYMS-03 ヴァンプで劇的な進歩を遂げるようになった。画期的であったのはミノフスキー博士が設計した新機軸の融合炉で、機体内部に収めることができるほどの小型化に成功した。機体は兵器たるにかさばり洗練さを手に入れ、融合炉で発生したエネルギーを極超音速で伝導する流体バルスシステムを用いたことで機動性能が向上し、宇宙空間での自在な姿勢制御を獲得するに至った。開発にはミノフスキー物理学に基づく技術が使われているがこのミノフスキー物理学がそれまでの戦闘を激変させることにもなった。

博士が発見した新粒子はレダ波（通信波誘導電波を阻害する特性を持っていたのである。ミノフスキー粒子が散布された宙域ではレダの使用は制限され、無人機の遠隔操作や誘導ミサイルは使用不能に陥ってしまう。それまでの兵器・戦術がミノフスキー粒子の前では意味を失い、接近して有視界戦闘を行える機動兵器が有利になった。その点においてモビルスーツは極めて効果的な機動兵器であり、ヴァンプはすべてのモビルスーツのルーツとなる、重要な機体と言えるだろう。

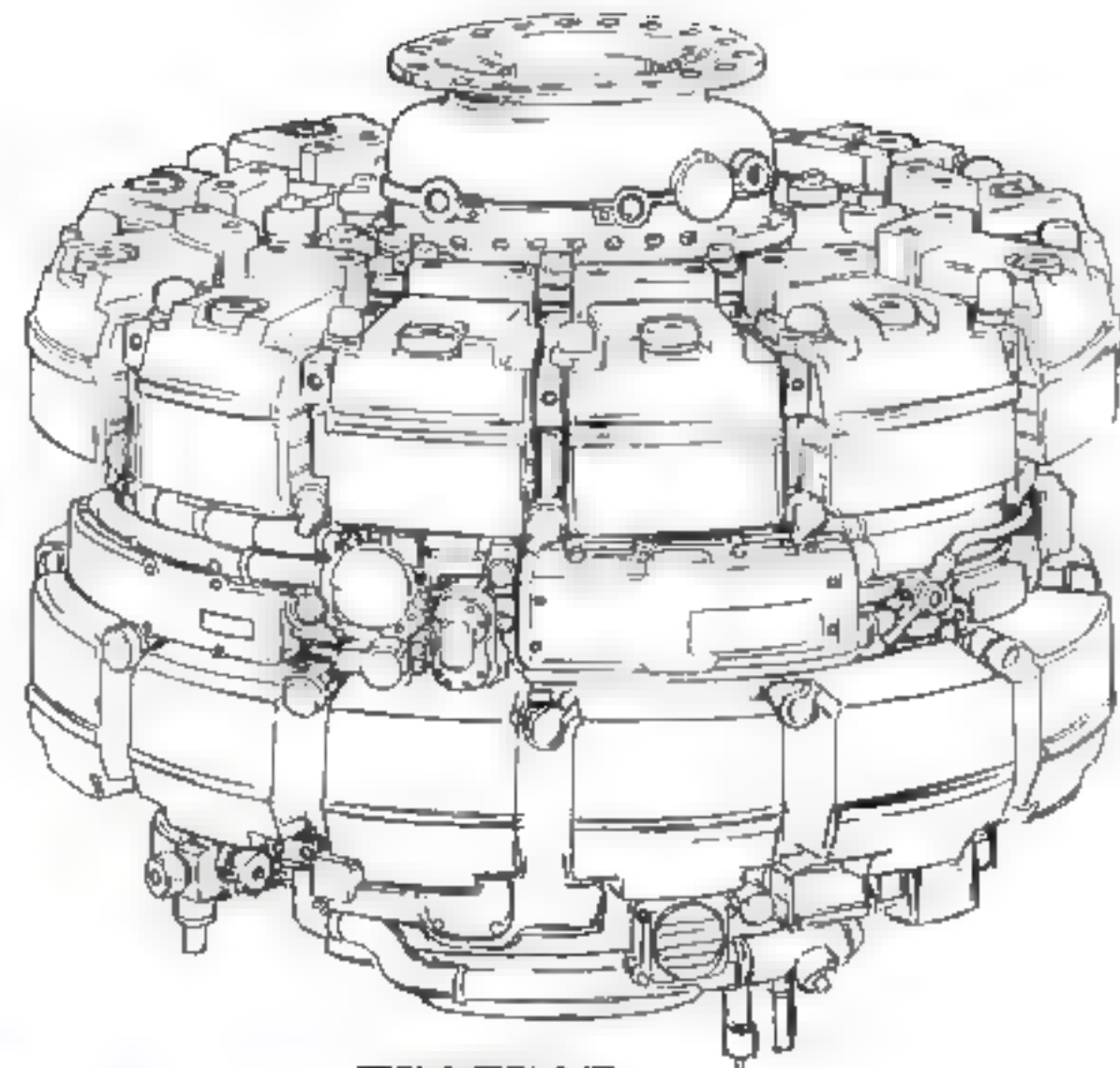
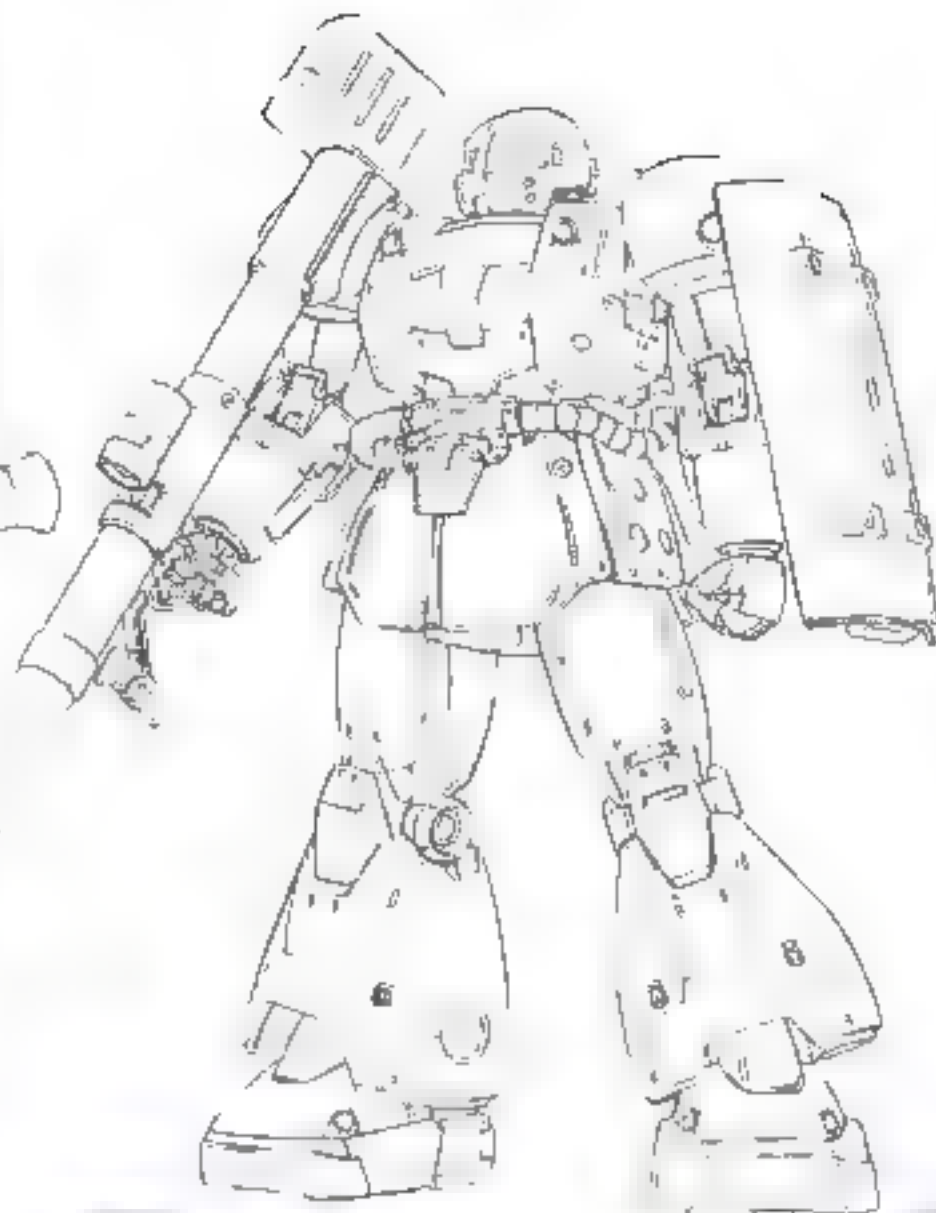
YMS-03 ヴァンプ
メカニカルデザイン
カトキハジメ

YMS-03 WAFF



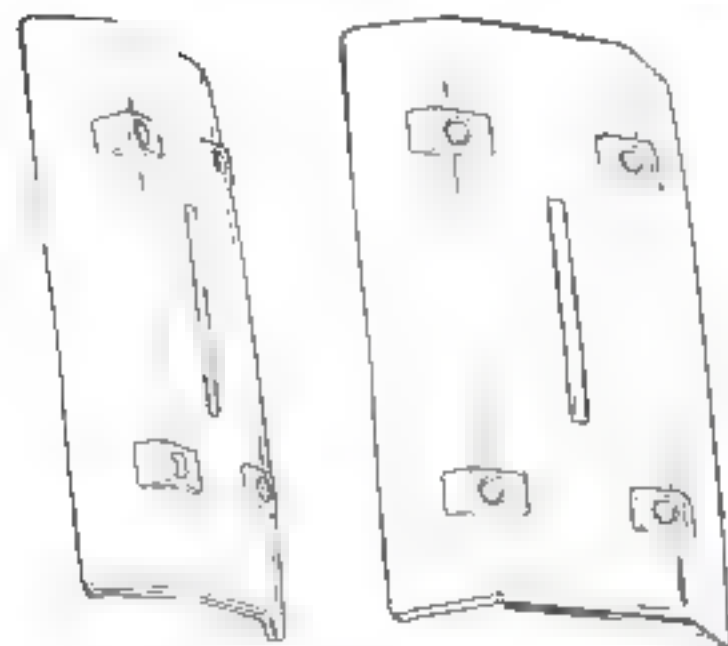
■試作型MS用バズーカ

ロケットランチャーをモビルスーツが機行できるサイズにまで大型化した兵器。モビルスーツでの対艦戦闘で、戦艦クラスの巨大な目標物に対しても極めて有効な兵器となった。後方にマガジンを装填するタイプで、装弾数は3。



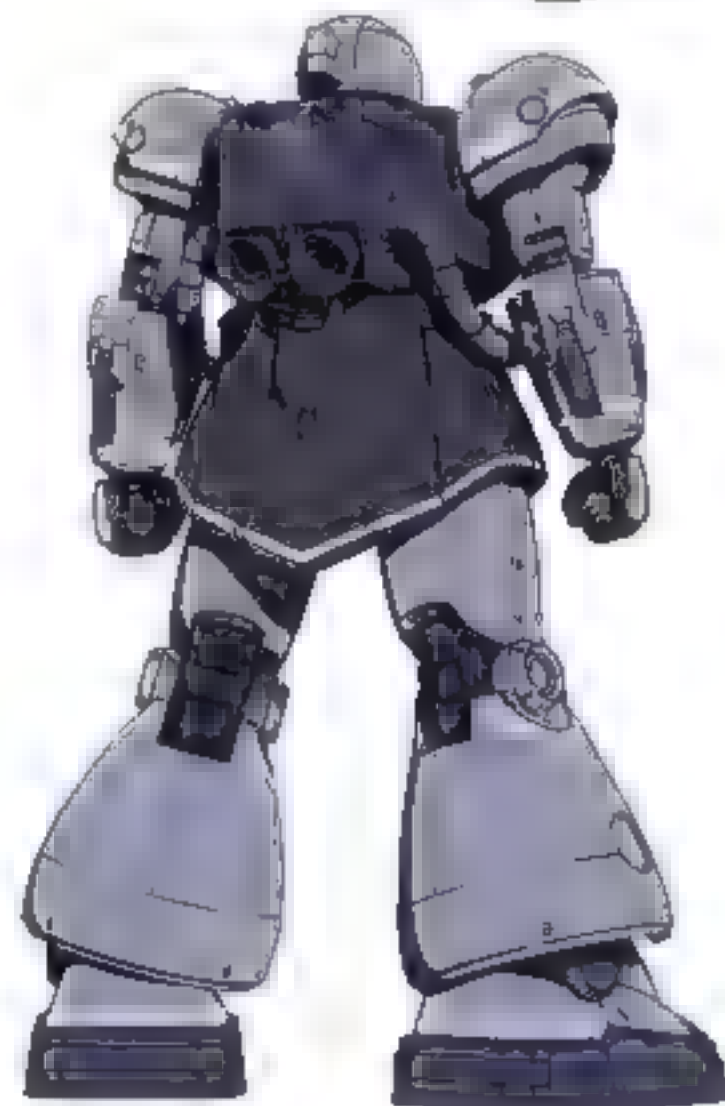
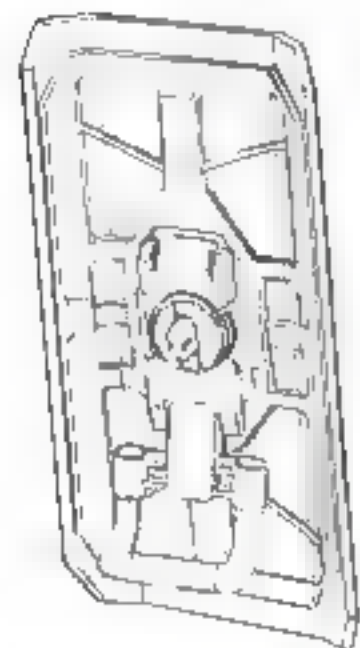
■動力用融合炉

ミノフスキー博士が設計した動力用融合炉。ヴァアの胴体内部に搭載される。ミノフスキー物理学を応用することで、従来の出力を維持したままダウンサイジングに成功した。

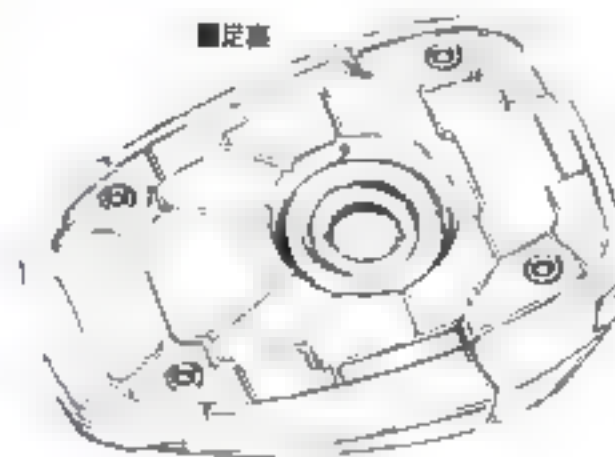
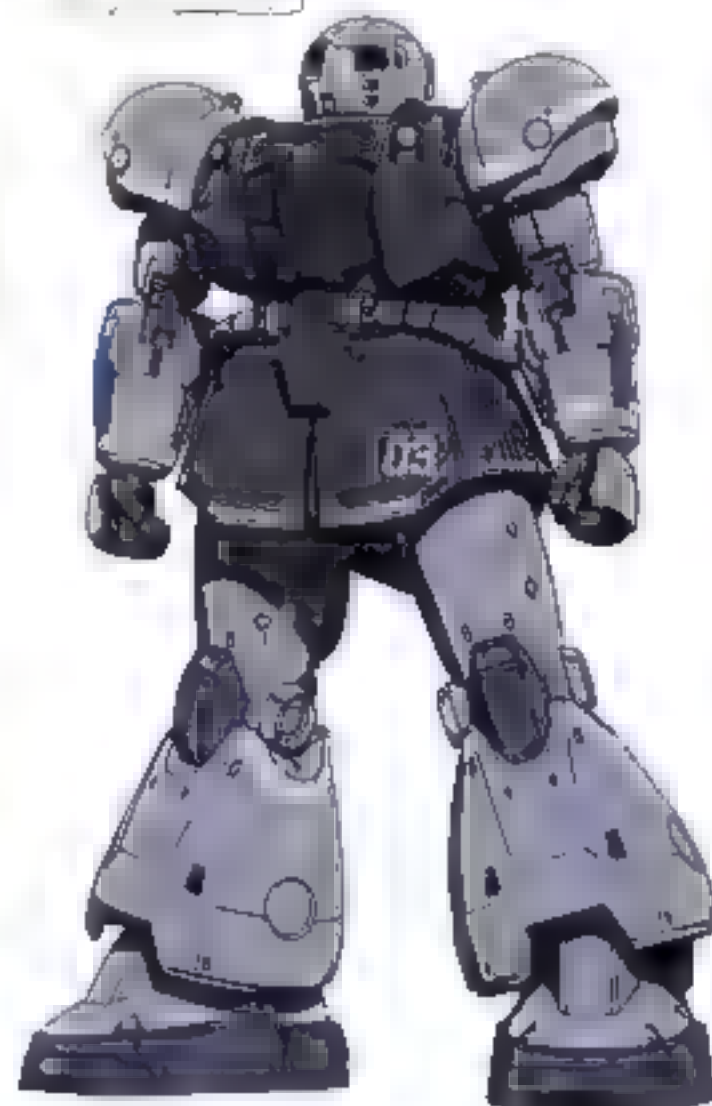


■シールド

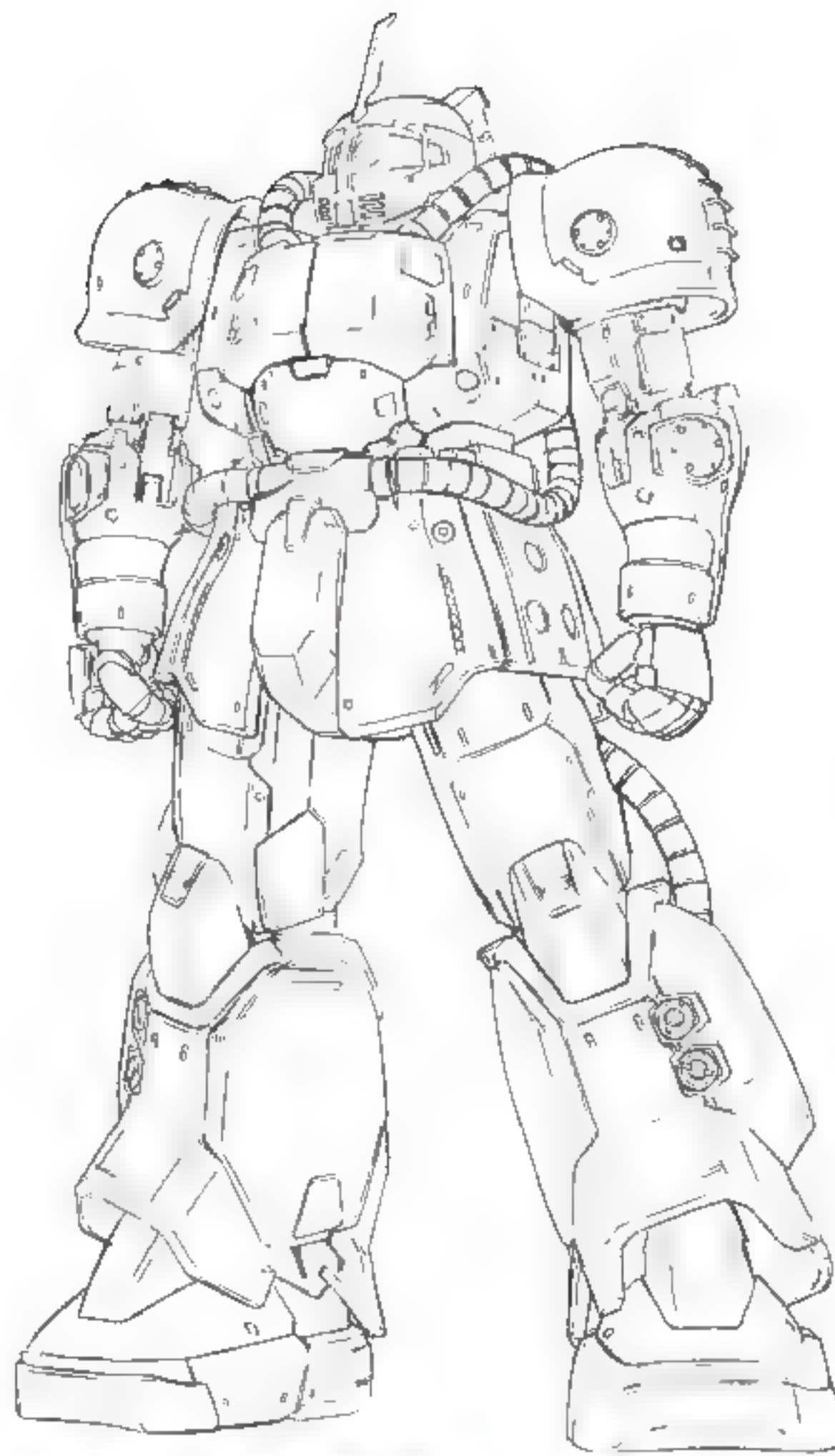
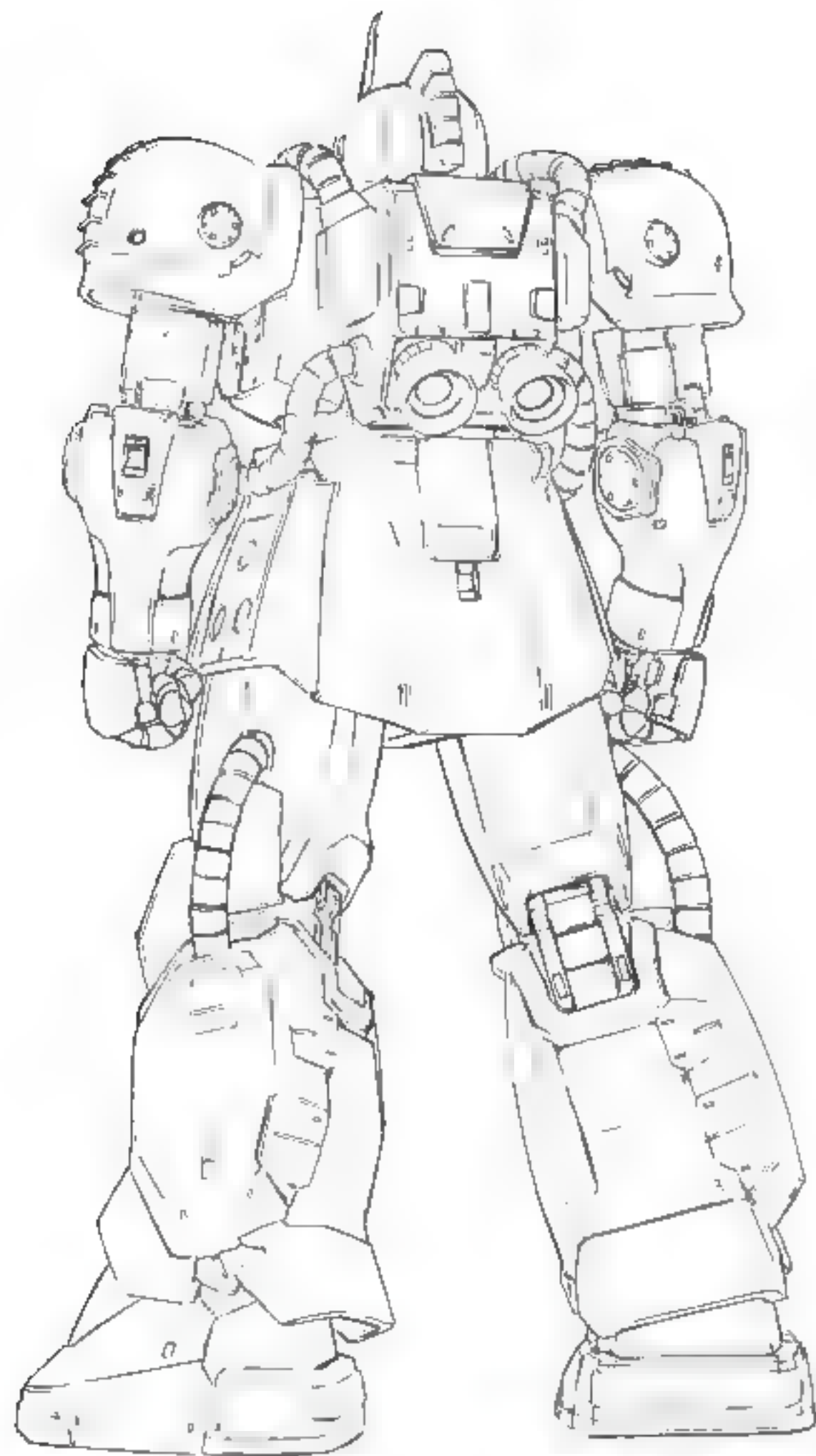
モビルスーツ用の防弾兵器。前腕に装着する。機動性を重視したためか、防弾性能は低い。



0000



■足裏



ノオ・ノク社は試作機のヴァ・ノに続き、より先
練された機体を開発した。MS-04 ブグは近接戦
闘へ柔軟に対応するため、前腕のアタッチメント
方式を廃止。動力パイプを機体外へ配置したこと
で、流体バルスシステムの伝達エネルギー量が増
加し、関節駆動の性能が向上した。結果、高い運
動性を獲得し、機動兵器としての完成度を、一気に
加高させた。高性能機として誕生したブグであった
が、量産機としての採用は見送られた。コストオー
バが指摘され、加えて運用面でも問題が報告さ
れていたからである。その一方でパイロットからの評
価は極めて高かった。

宇宙世紀0078年、ランバ・ラル大尉はブグに搭
乗し、ミノフスキ博士の亡命阻止作戦に参加。
スミス海の戦いでは、地球連邦軍鉄騎兵中隊の
RCX-76-02 カンキャノン最初期型を難なく撃破し
ている。この大戦果で、ブグの設計思想自体は正
しかったことが証明され、ブグはモビルスーツ開発
計画の方向性を示した機体となった。

MS-04 ブグ
メカニカルデザイン
カトキハジメ

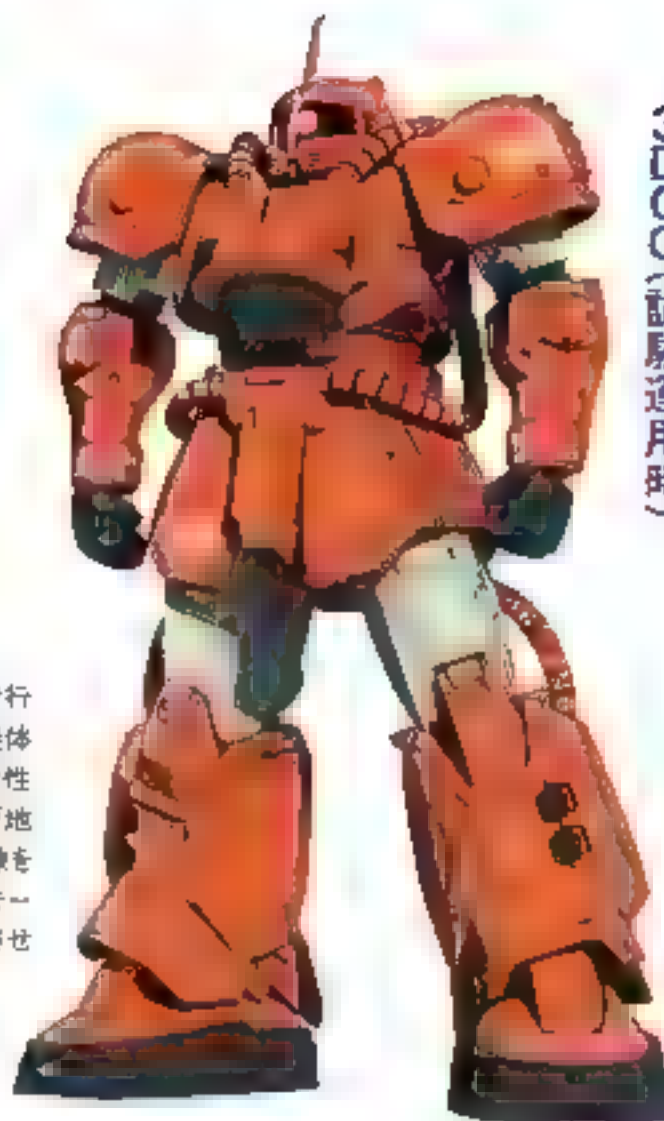
MS-04 BUGU



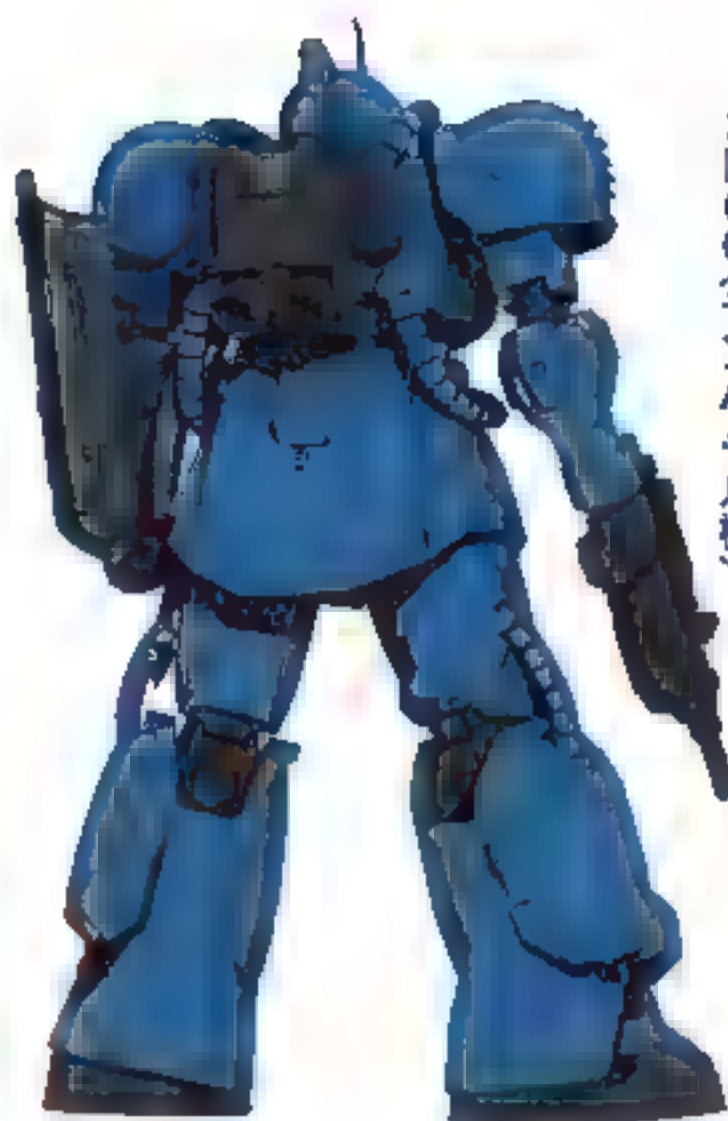
■大関節の
可動ギミック

■試験運用時

宙域エリアア・オア・クで行われた実証試験に使用された機体で、カプセル・コア以外はラール機と性能差はない。実証試験の映像が地球連邦軍の手に渡り、その映像を見たテム・レイ博士はミノフスキー博士が「モビルスーツ」を完成させたことを知ることになった。



3DOG(試験運用時)

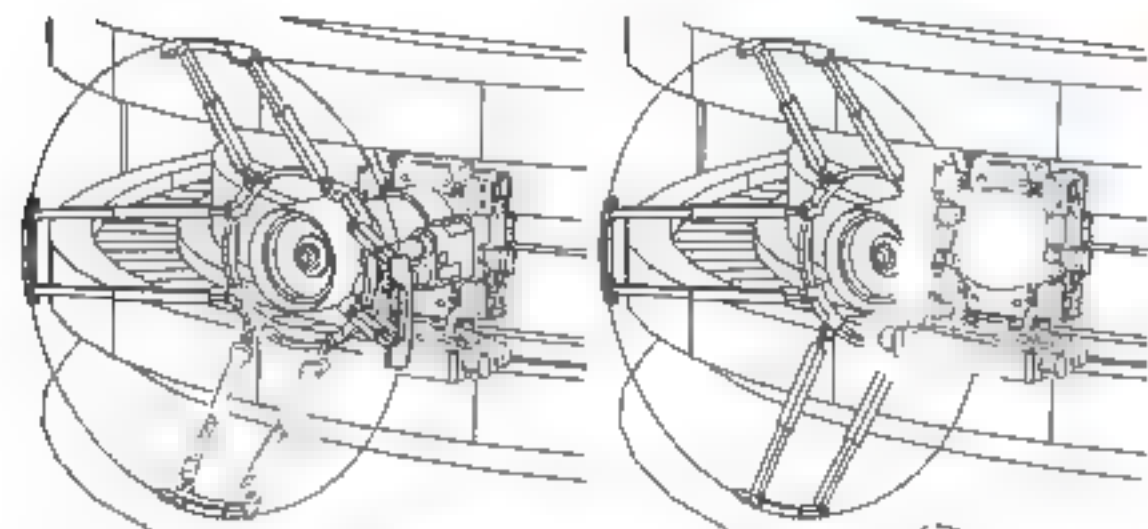


3DOG(ランバール機)



■ランバール機

ランバール大尉が搭乗した機体で、全身が青に塗られ、頭部にマルチブレードアンテナが取り付けられている。「スミス海の戦い」だけでなく、ザクⅡの配備が始まったサイト2のバナー攻略戦にもゾグで参加した。

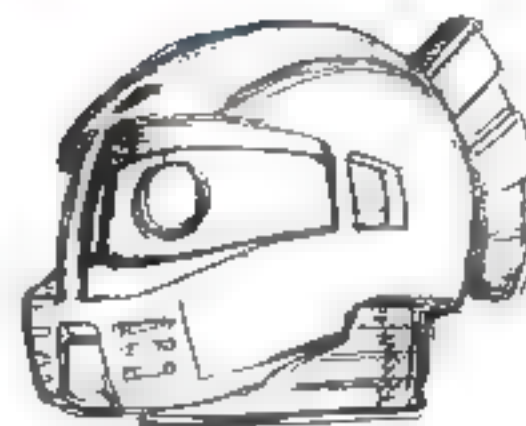
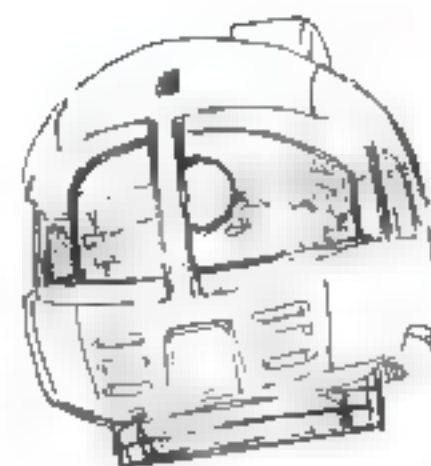
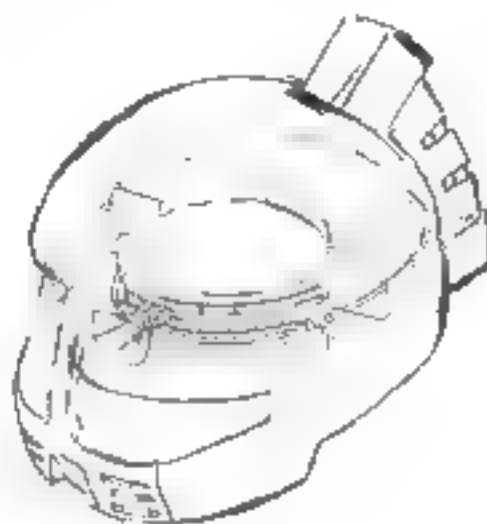
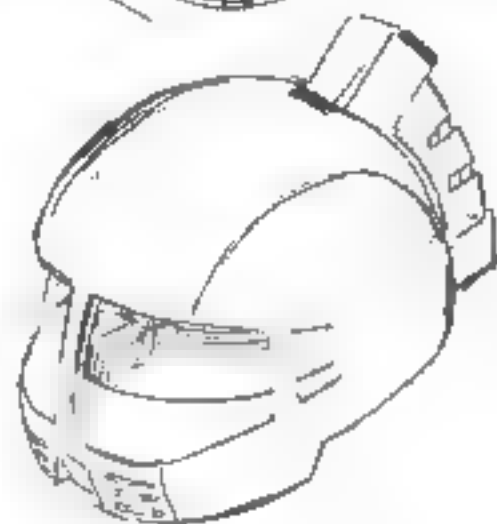


■モノアイ

単眼式カメラがレーン移動を行う構造で、ジオン系モビルスーツの特徴にもなっている。鏡部は改良・発展することにより、各種センサーが増設され、それに合わせてサイズも大きくなっていった。



■斜めに切っ欠く



■頭部

頭部はヴァンプの発展型と推測され、後頭部にトサカのようなユーストが取り付けられている。



■シールド

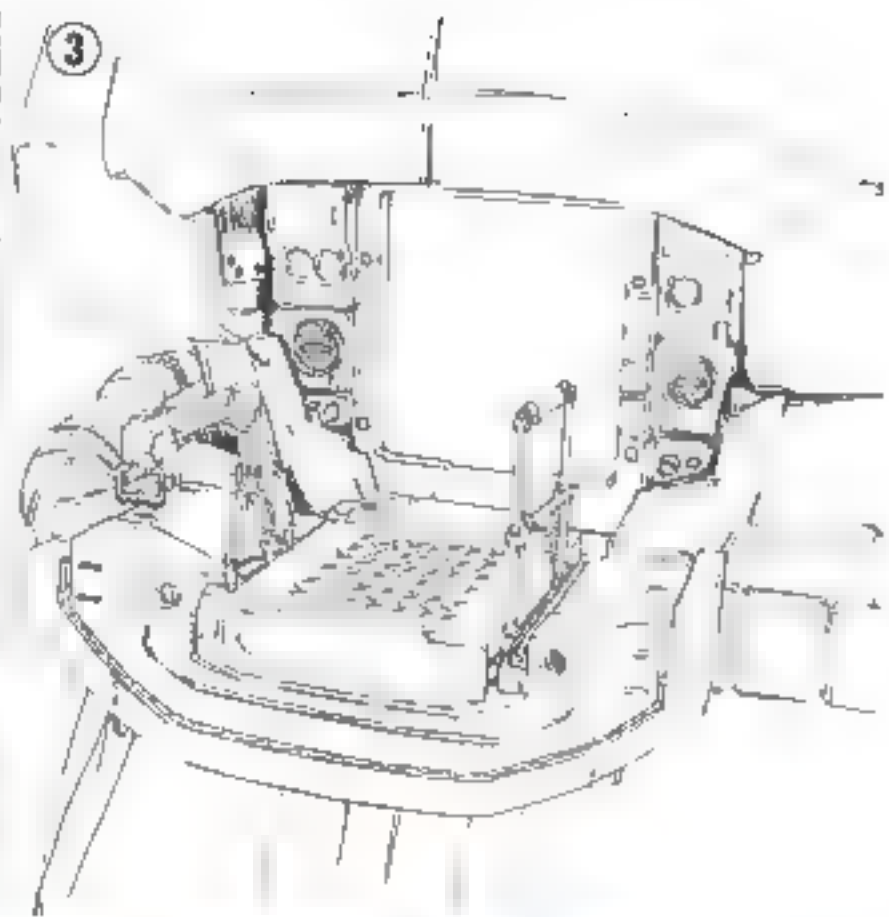
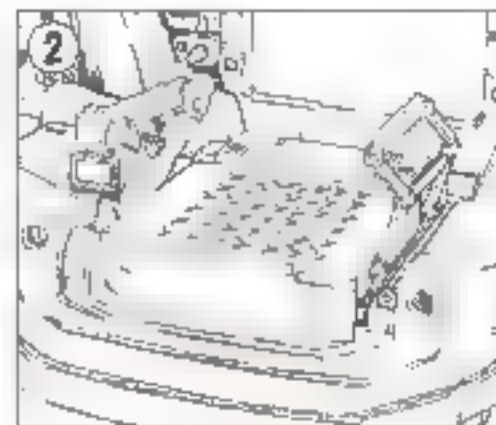
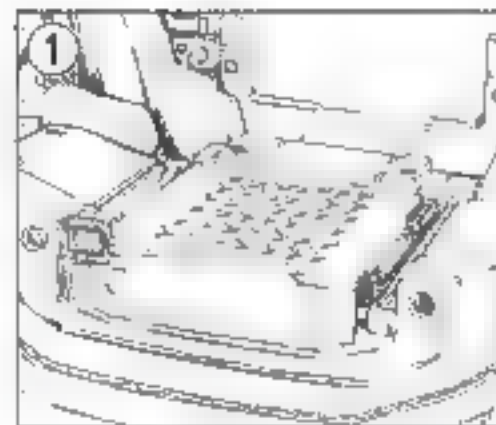
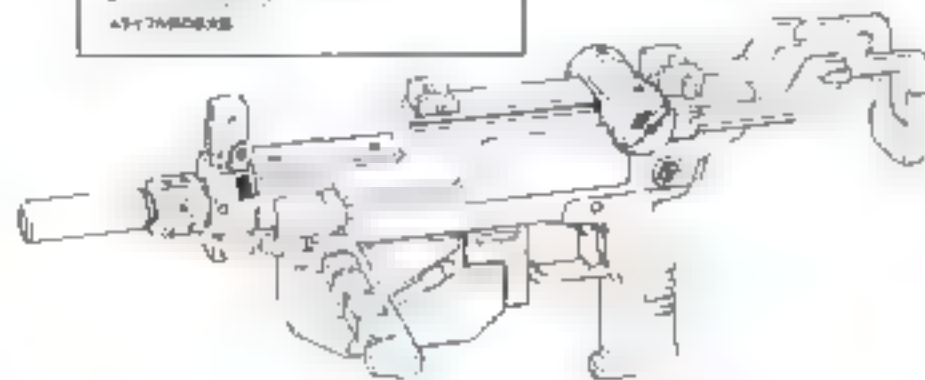
上腕に装着される防御兵装。MS用マシンガンであれば防ぐことができるが、MS-06のシールドと比べると防弾性能は劣る。装甲を追加したバリエーションも存在する。

■マガジンとライフル弾



■MS用マシンガン

モビルスーツ用の携帯武器で実弾弾を発射する。マガジンはグリップ前に配置されており、ストックが展開可能。ハルオ重工で地球連邦軍の一部のモビルスーツでも使用されていた。

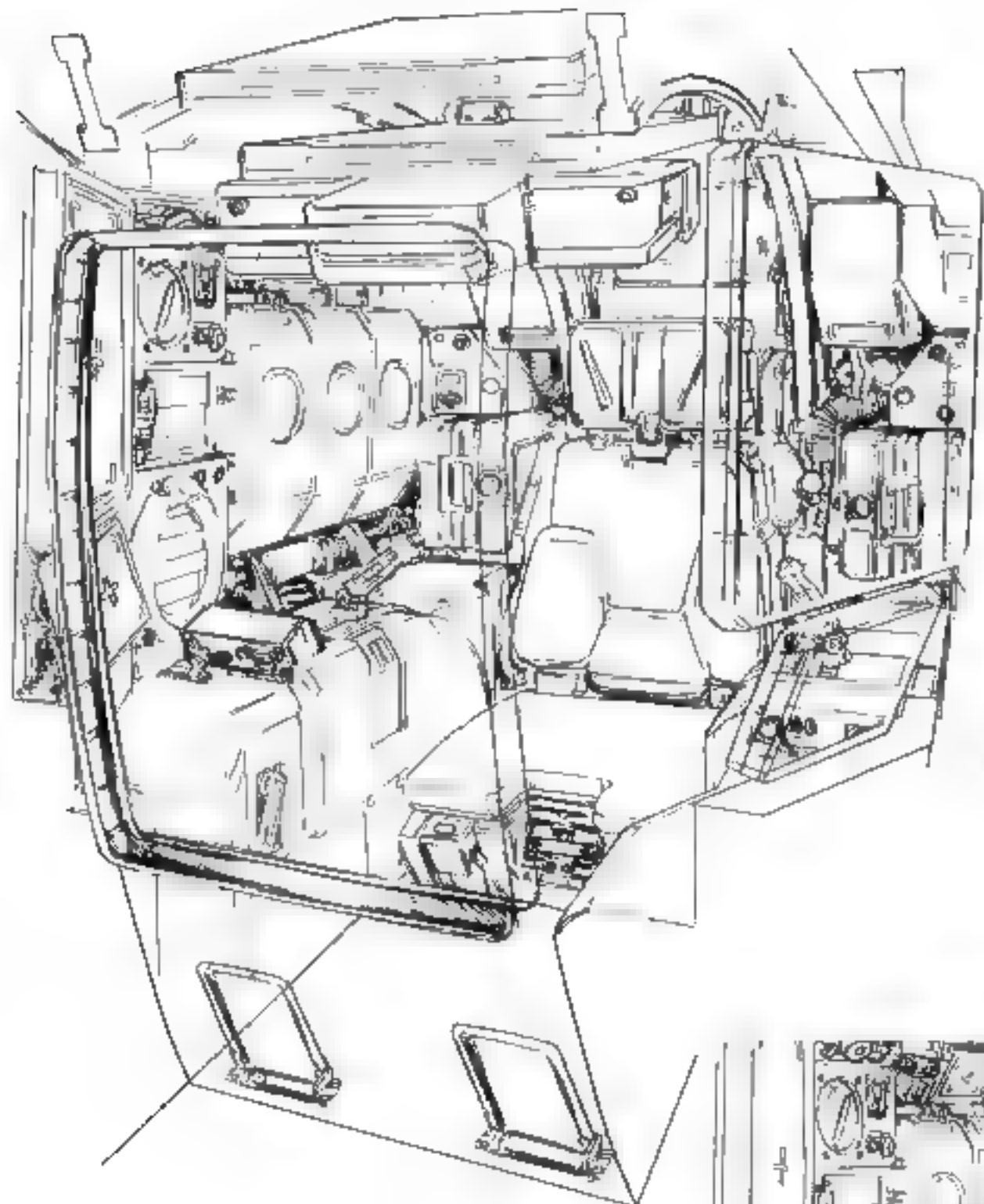


■コックピットハッチ

下腹部の装甲が上方から下方へ開き、乗降口が現れる。ハッチの裏側はスラップになっており、右側に昇降用クレーンが左側に、手摺りが収納されている。※、昇降用クレーンと手摺りの収納状態。②折り畳まれたクレーンと手摺りが伸展。③伸展が完了した状態。

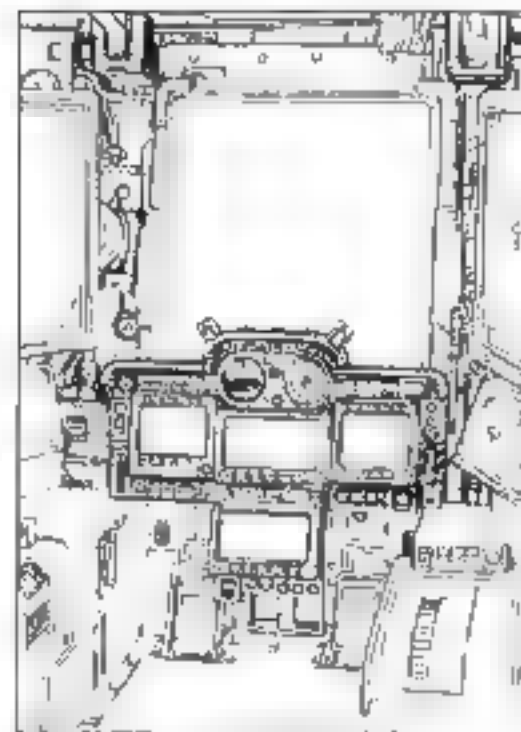
カトキハジメによる彩色案



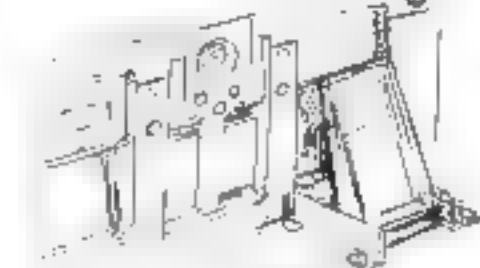


■ジオン公国軍 モビルスーツ 共通コックピット

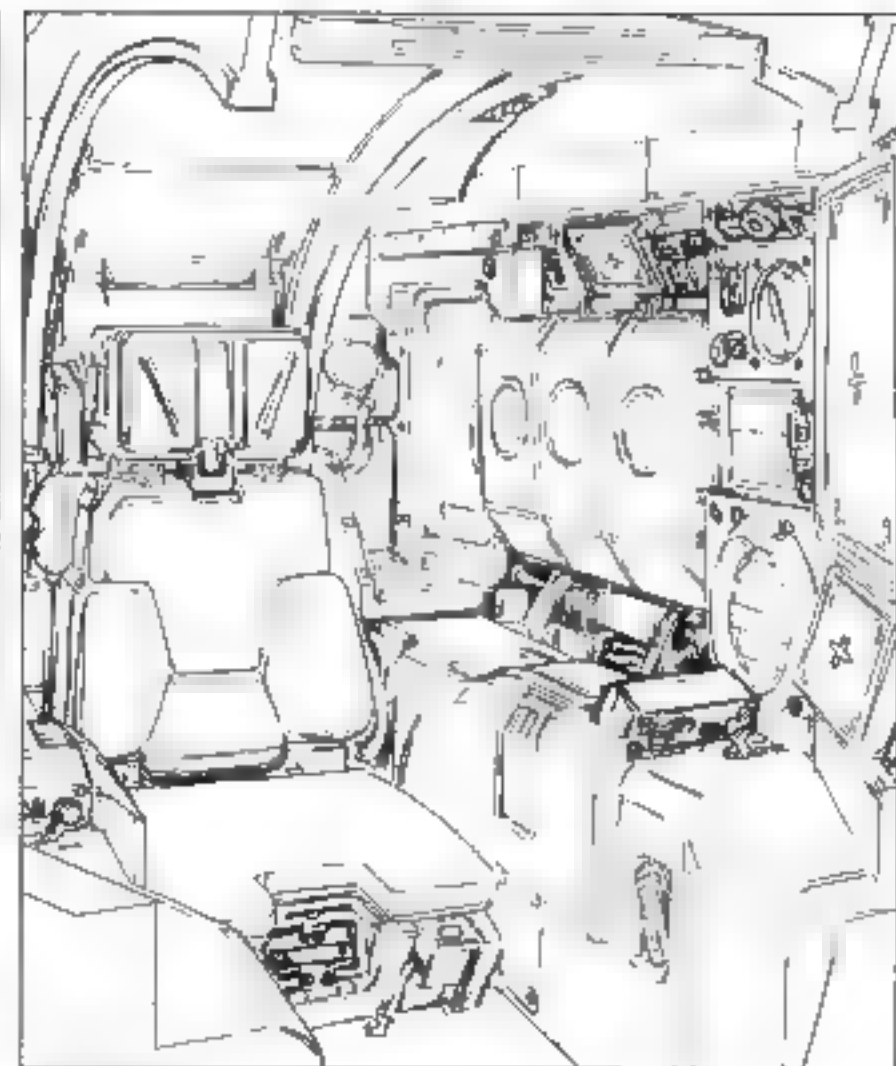
ジオン公国軍のモビルスーツで採用されているコックピット。ノートの周囲に大小のモニターパネルが配置されている。前面モニターの下にあるのがインストルメントパネルで、足下にフットペダルがある。操縦桿はシートの左右に設置され、左右に各種操作が振り分けられている。乗降時、前面モニターがアーチ状のレールに沿って天面モニターと重なるようにスライドすると、乗降口が現れる。



■前方モニター・計器類・ダイヤル

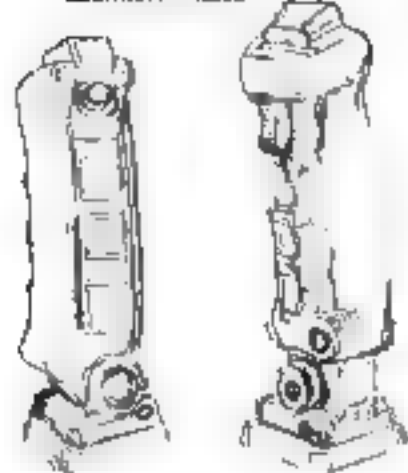


■フットペダル
踏み込むと、周りに入っていく

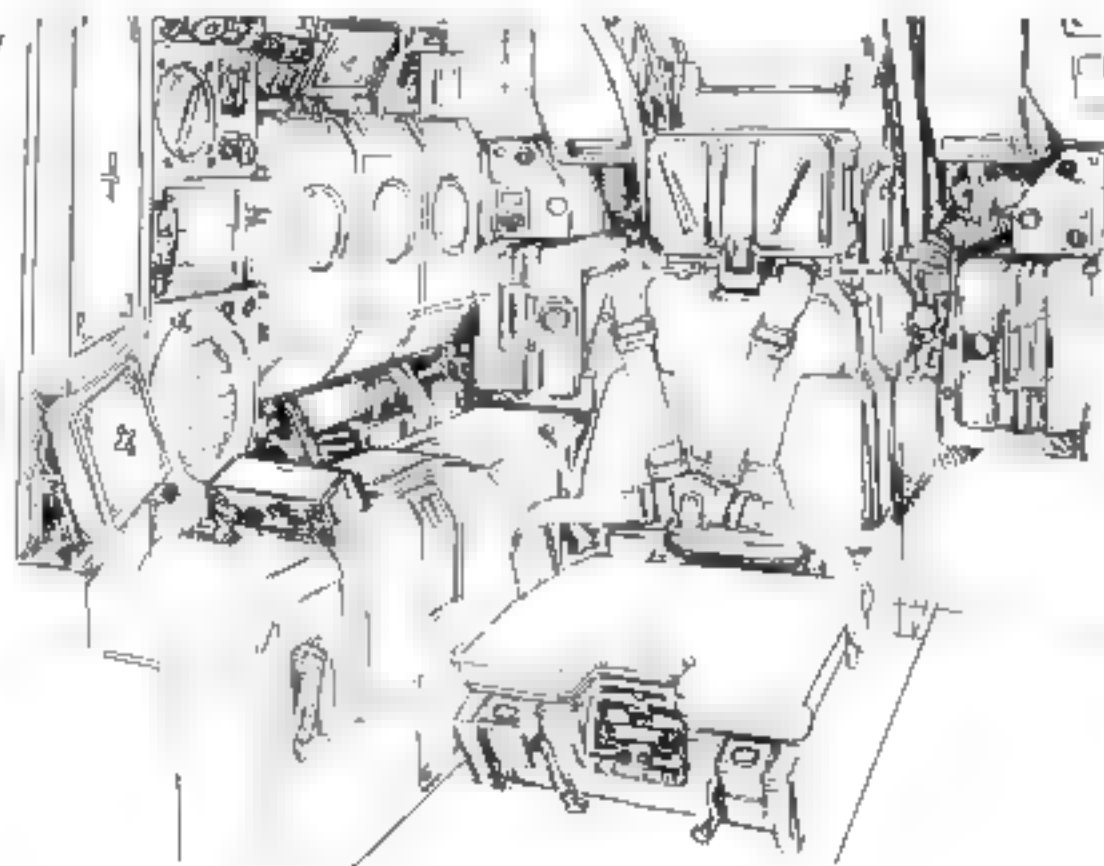
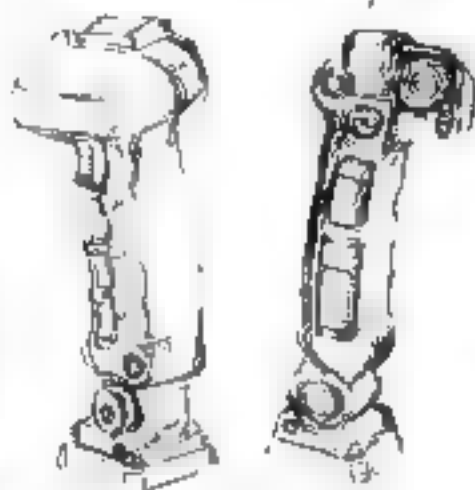


■コックピット

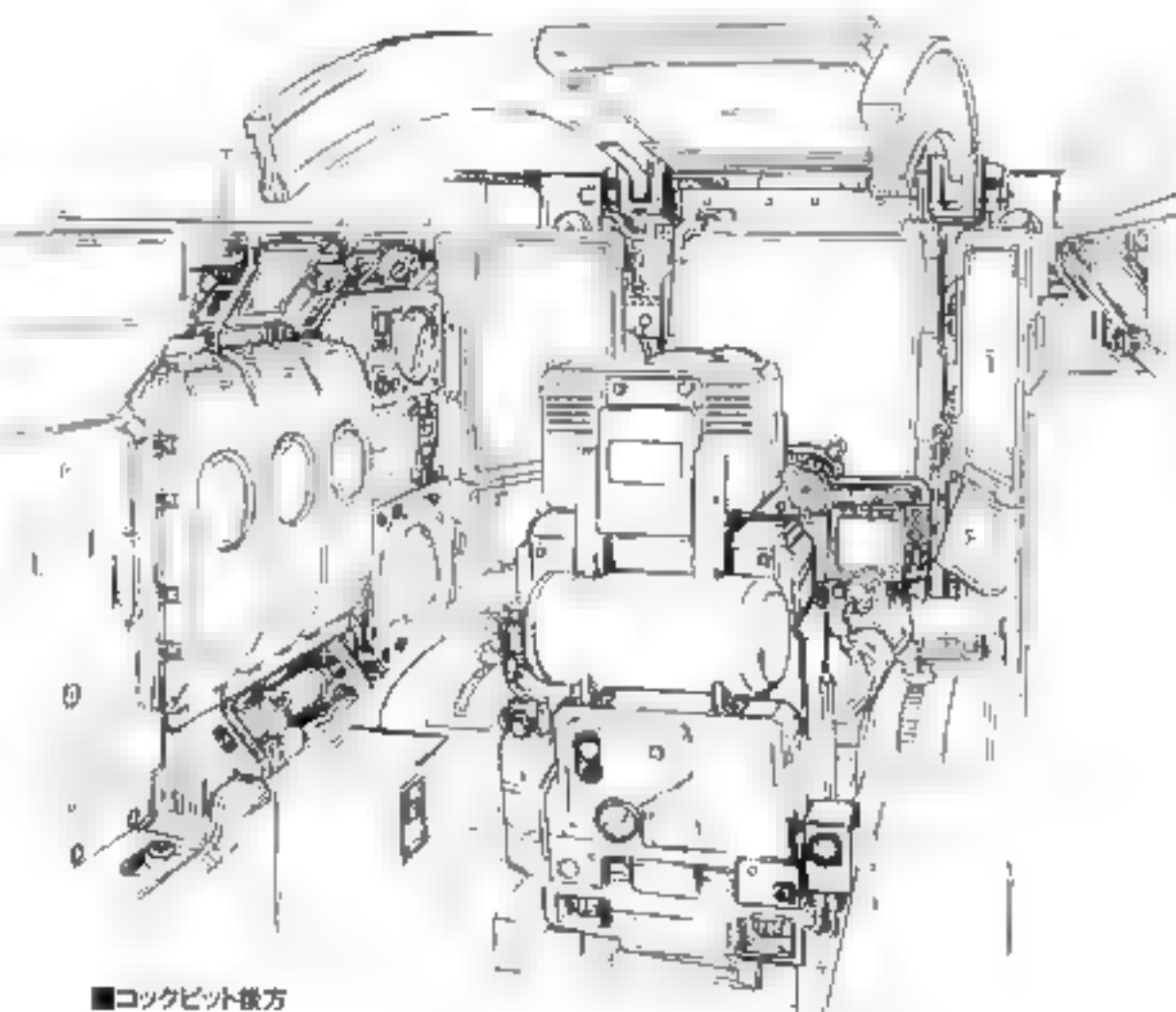
■操縦桿 左側



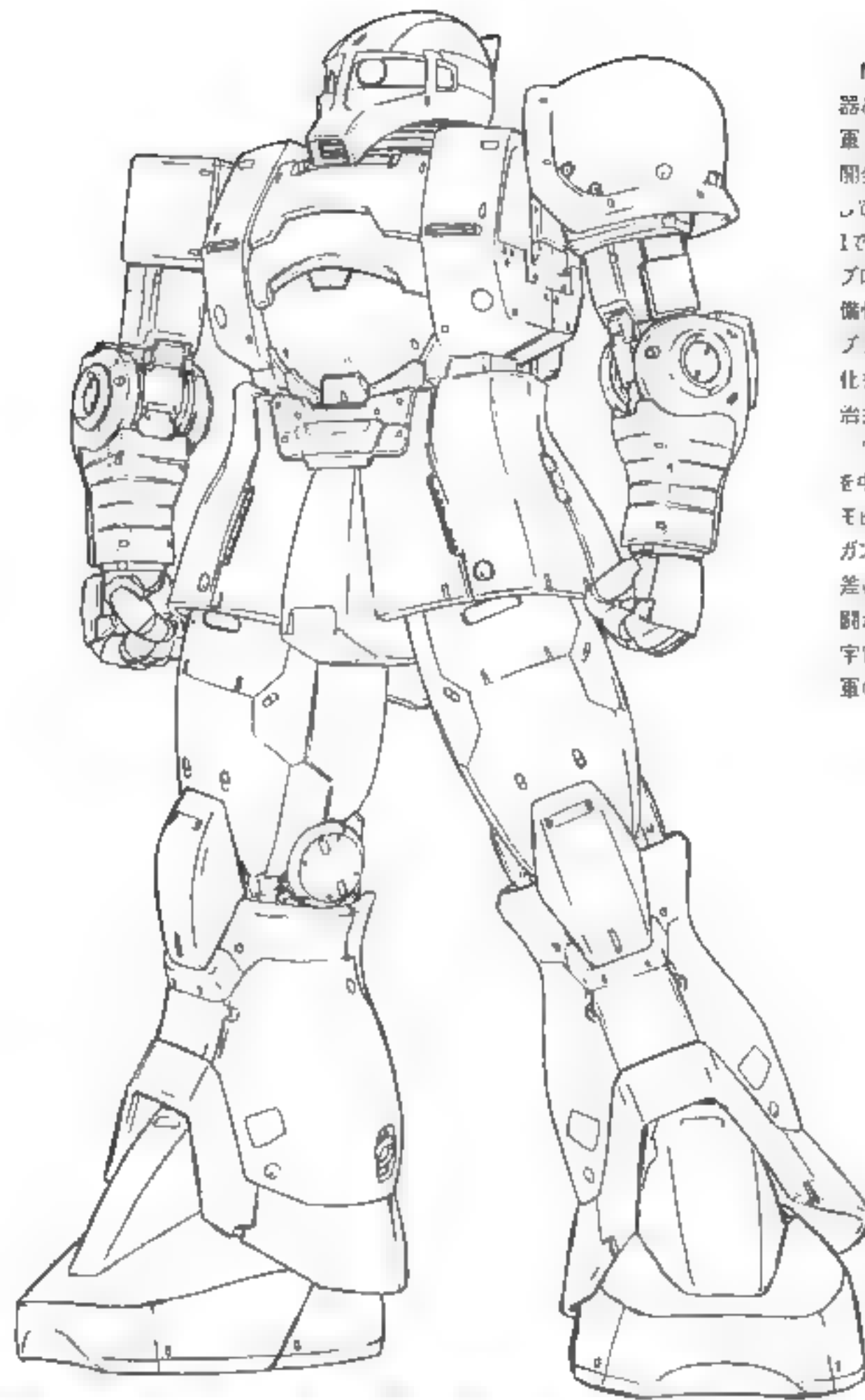
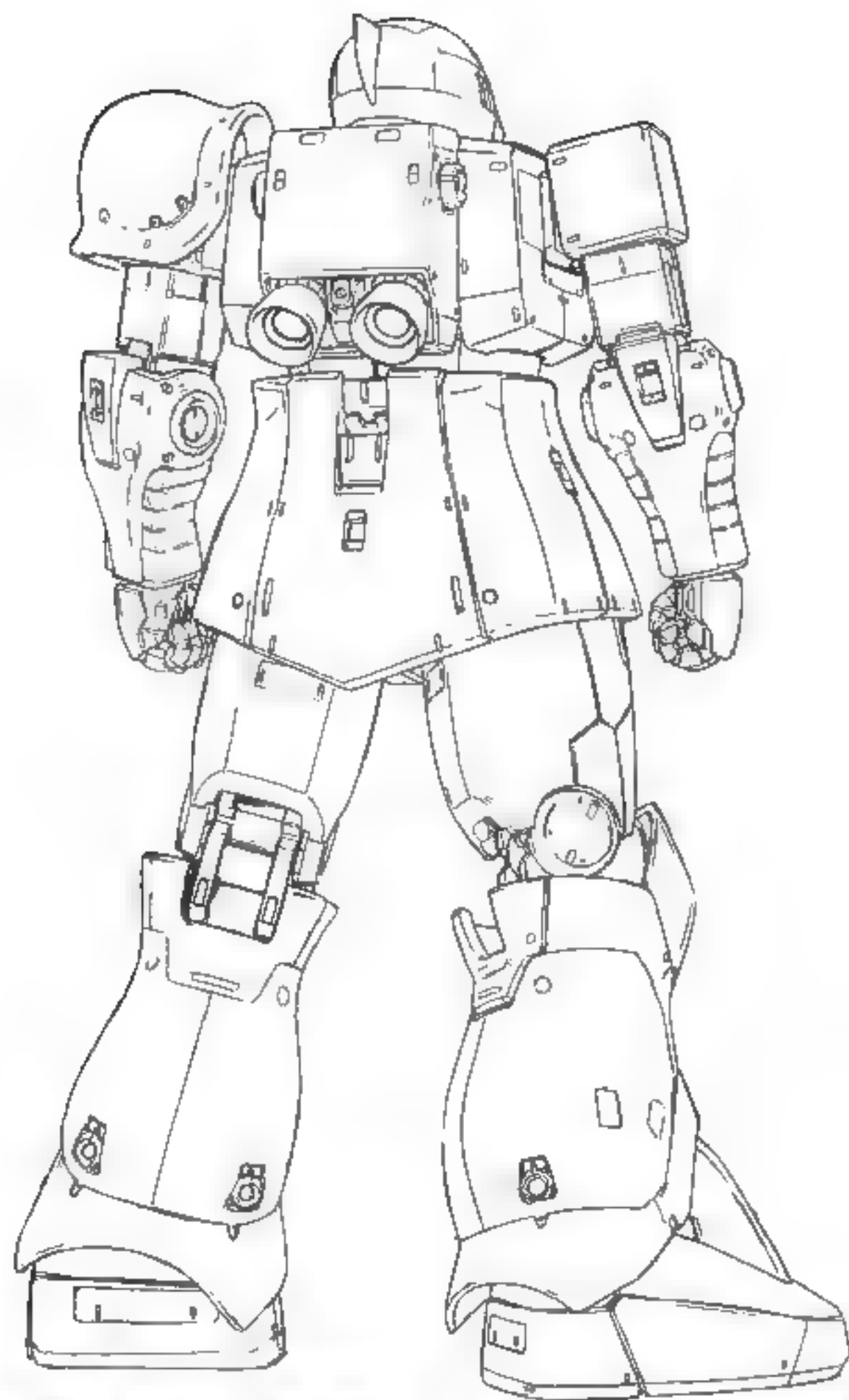
■操縦桿 右側



■シートベルト



■コックピット後方



MS-04 フグは性能面では申し分なかったが、兵器としての運用性を疑問視されていた。シオン公国軍上層部はノオ・ク社に問題の解決を要求し開発されたのがMS-05 ザクIであった。フグで露出していた流体バルスシステム用動力パイプは、ザクIでは機体内に収められ、コルボ・ネットを共有化。プロダクションモデルに求められる生産性及び整備性・互換性の向上が設計に盛り込まれた。設計プラン及び試験データに満足した上層部は量産化を決定。ザクIはシオン公国軍 当時はノオン自治共和国 制式モビルスーツ第1号となった。

宇宙世紀0078年 月面スミス海においてザクIを中心に構成されたシオン自治共和国国防軍のモビルスーツ5機と 地球連邦軍のRCX-76-02 ガンキャン最初期型12機が交戦。倍以上の戦力差にも拘わらず 連邦軍機を全滅させた。対艦戦闘から近接戦闘にまで柔軟に対応する汎用性と 宇宙空間での機敏な姿勢制御能力は、地球連邦軍の兵器を過かに凌駕するものであった。

MS-05 ザクI

メカニカルデザイン
カトキハジメ

MS-05 ZAKU I

3DCG(MS-05Sシャア専用ザクI)



MS-05とMS-06の中間に位置する機体。スパイク付きノコギリアーマー、シールド、ベルト給弾式MS用マシンガンといったMS-06用の武装やパーツが先行で装備されている。シャアがフォン・ブラウン宙域戦で搭乗した機体もその内の1機であった。

後に「赤い」運星と呼ばれるようになる3人も、スミシ海の戦い、初期量産型のザクIで参加していた。このときのザクIは「黒」ではなく3機ともブルーグレーの機体であった。ガイア機とオルファ機はMS用マシンガン、マシン機がMS用バスターA1を装備していた。

3DCG(ガイア機)



3DCG(シャア・アスナブル機)



ザクIの初期量産型。宇宙世紀0078年、シャア・アスナブルは初期量産型に搭乗し、トレン・ハイ・ミノフスキー博士の亡命阻止作戦に参加した。シャア機は「赤」に彩られており、後に「赤い彗星」の異名の元となった彼のパーソナルカラーはこのザクIから始まった。

■コックピットハッチ 開閉ギミック

ザクIの胸部装甲は3層構造になっており、ハッチ開閉時は上部2層が上方へ開き、3層目のみが下方へ開く。



3DCG(キシリア部隊機)



キシリア部隊は彼女に臣従する兵士で構成された精鋭で、キシリアはこの直轄部隊にザクIを先行配備させていた。頭部の鶏冠状の飾り「クレスト」とアノメバ・ブルの機体カラーが特徴となっている。宇宙世紀0079年1月3日、キシリア部隊機のザクIは月面都市グラナダ攻略戦に参加。同市を制圧した。

量産モデルで、先行量産型から大きな変更はない。濃緑色が制式カラーとなった。宇宙世紀0079年1月23日のルウム会戦時は主力機であるMS-06 ザクIIの配備が整う前で、特別強襲大隊にはザクIIに搭乗したパイロットも多かった。

3DCG

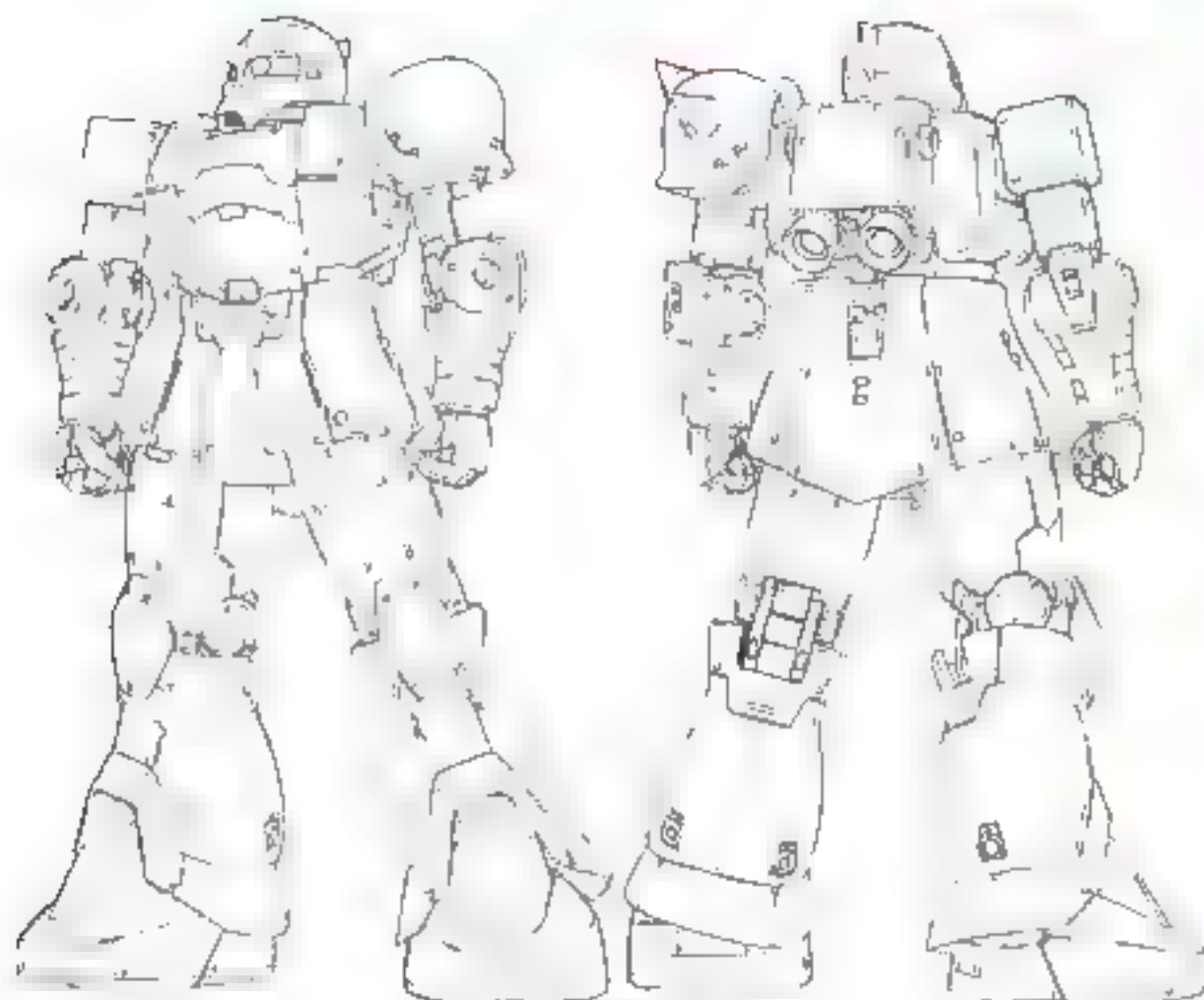




■シャア専用ザクI



■シャア・アズナブル機



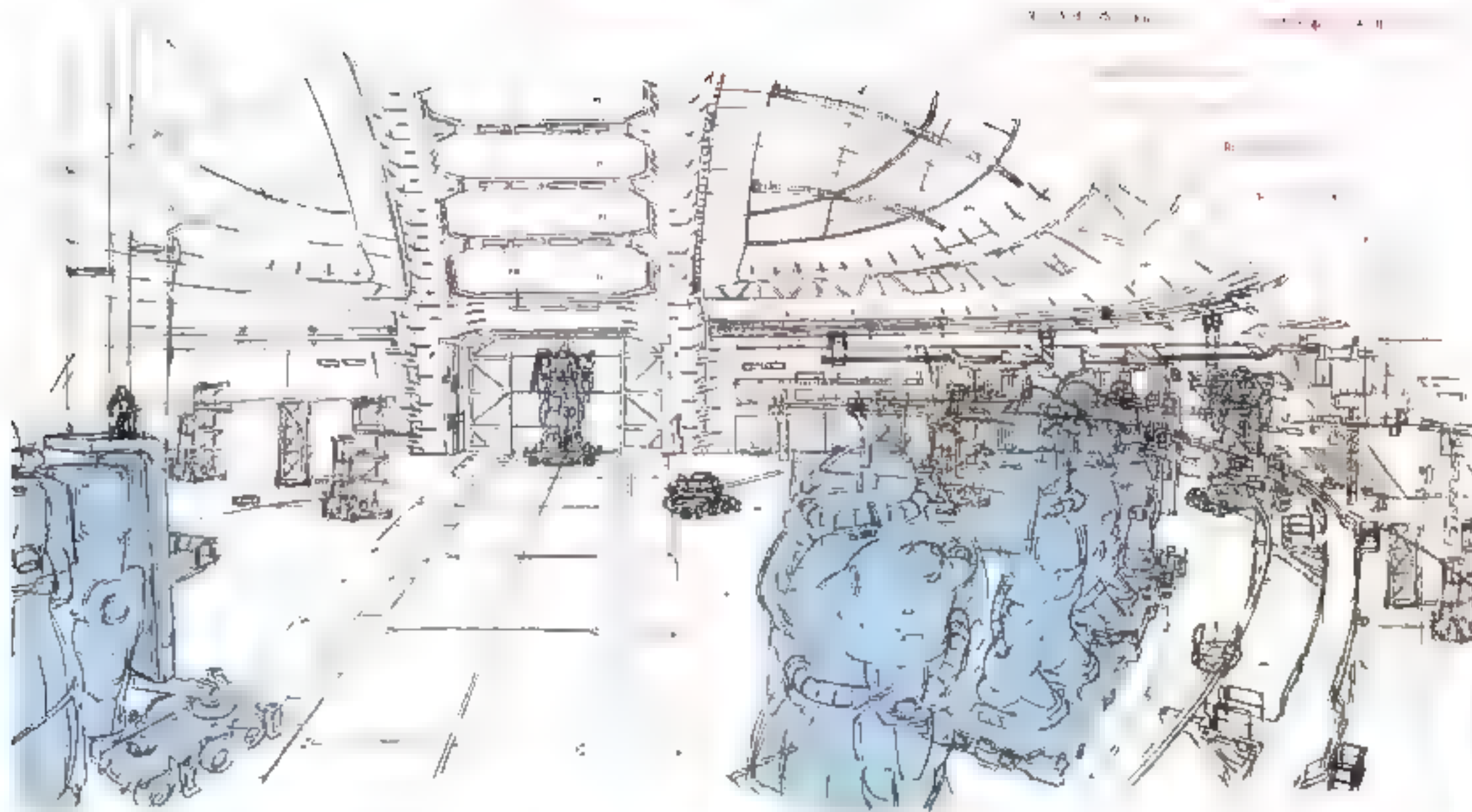
■キシリア部隊機(線画)



■ガイア機 マッシュ機 オルテガ機



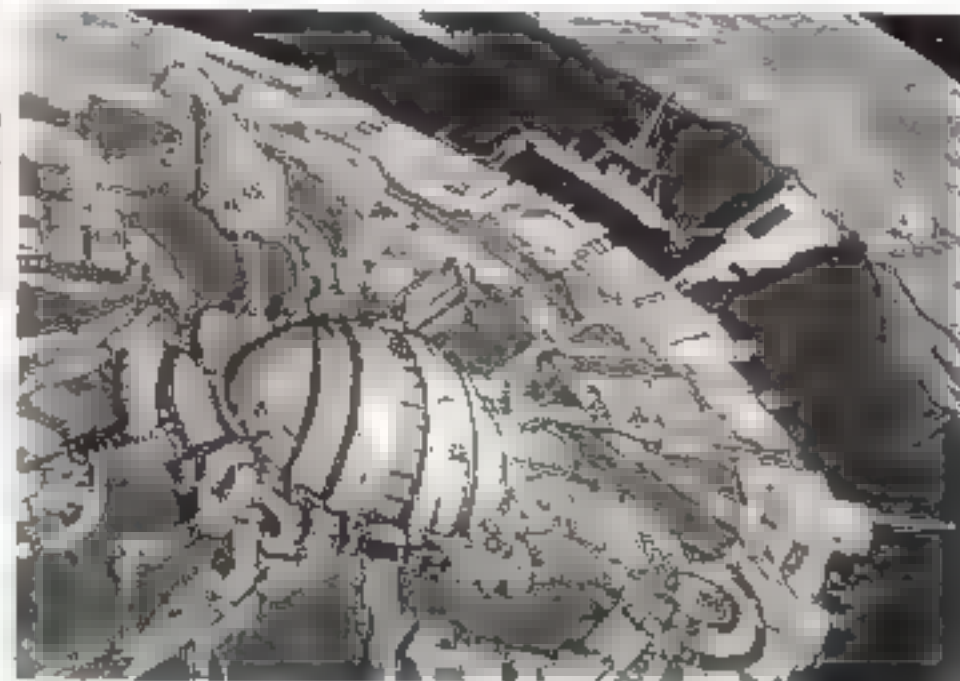
■スレンダー機



ジオニック社モビルスーツ整備場 メカニカルデザイン:山根公利

月面グアナダ市郊外に置かれたジオニック社所有の整備場。トラス状の建造物で、壁面に沿って移動用モノレールや整備用カントリ・クレーン、キャットウォークが設置され、奥にはエアロックがある。ルウム会戦前、シャアのザクII S型はこの整備場でメンテナンスを解除された。整備場の大きな構成をカキハジメが、カントリ・クレーンやキャットウォークを含めた建造物の内部を山根公利、明貴美加が手がけた。

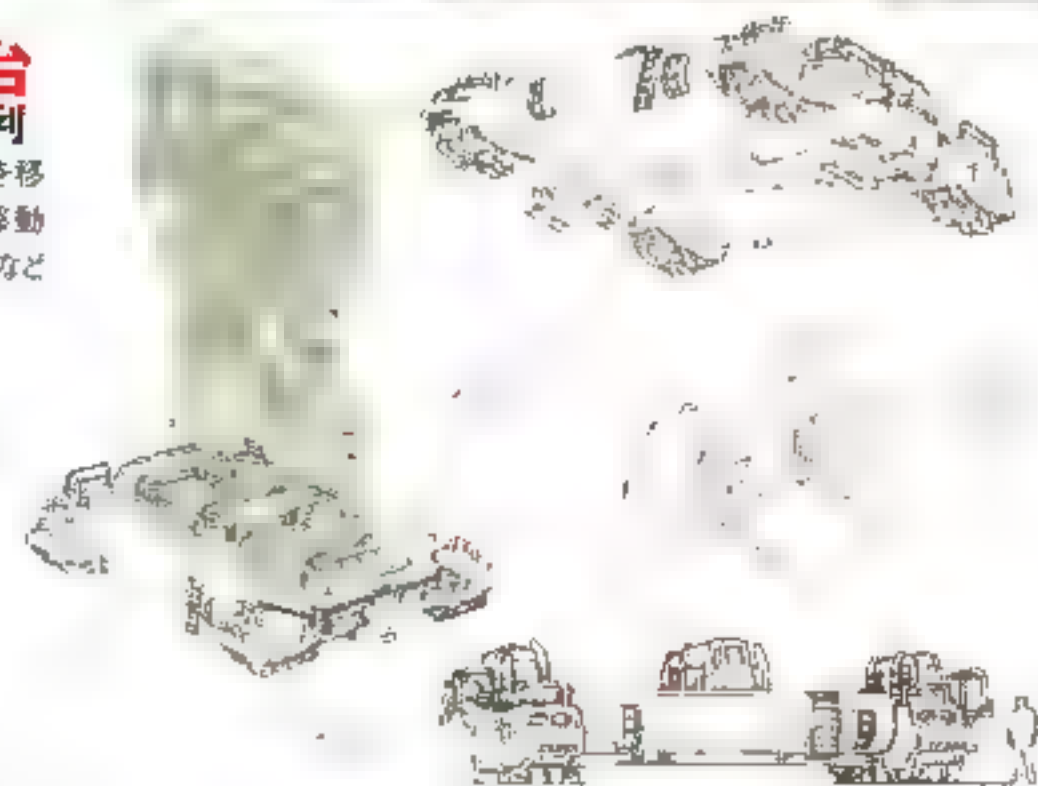
■モビルスーツ整備場 外観

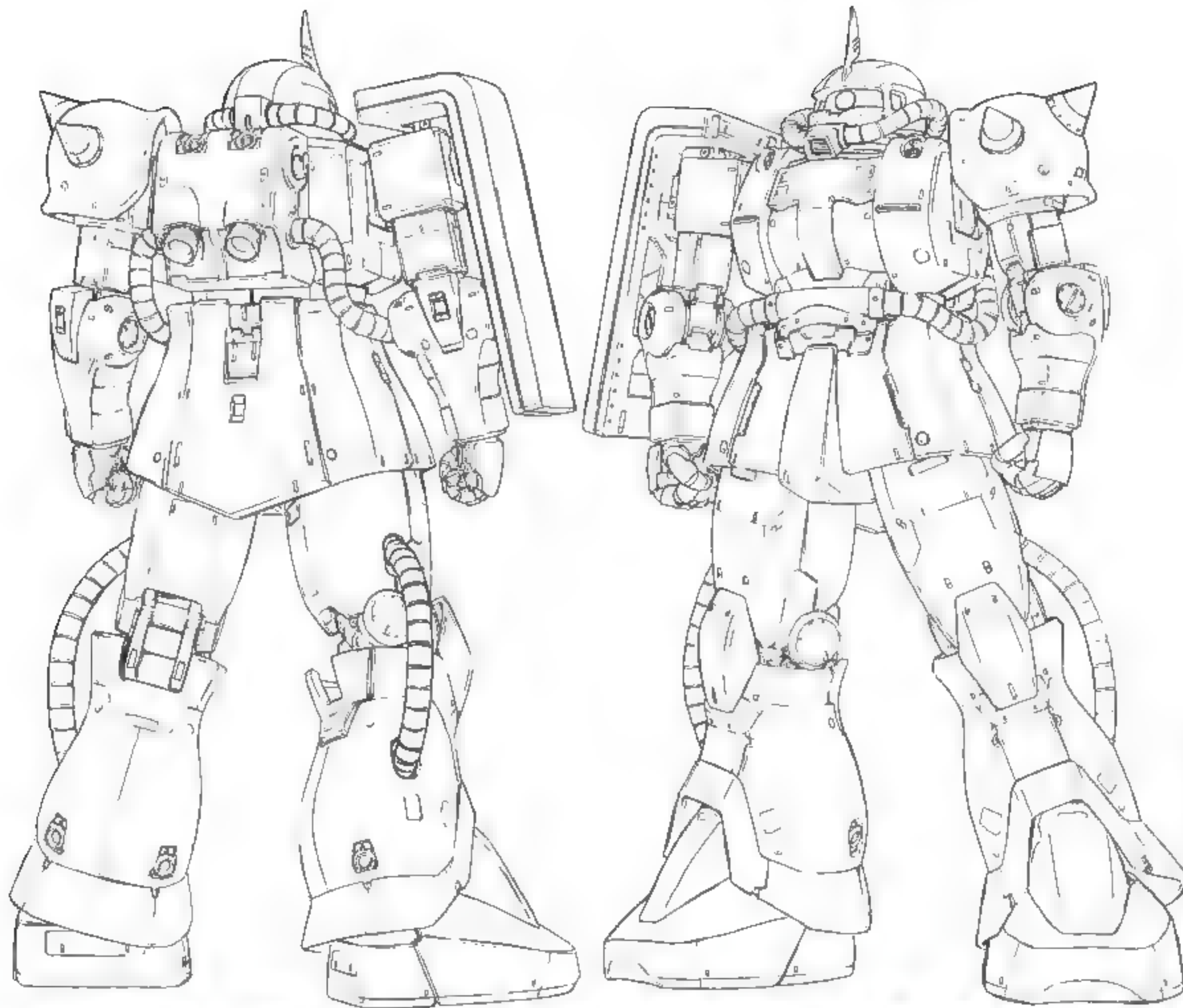


モビルスーツ整備場 内部(美術ボード)

モビルスーツ移動台 メカニカルデザイン:山根公利

整備場内では、メカニックはモビルスーツを移動台に載せて各種整備を行う。整備用移動式プラットフォームやガイアたちが乗っていたプラットフォームなどは明貴美加がデザインしている。





「スミス海戦」は、モビルスーツの有用性を示しただけでなく、兵器としてどう運用すべきかがより明確になった事件でもあった。しかしモビルスーツを中心に据えた、まったく新しい戦術を構築していったとき、ザクIの機動力および出力不足が浮き彫りになっていた。ジオン公国はこの問題に、即座に対応し、ザクIの上位モデル MS-06 ザクIIの開発と改良を急ぎ進めることになる。ザクIIは、ザクIの運用性と生産性の高さを維持しつつ、ゾグの設計思想に立ち返ることで、機動力と装備の充実が図られた。同時に汎用性と拡張性を考慮に入れたことで、極めてトータルバランスに優れた機体になった。ジオン公国軍は即座に制式採用を決定、独立戦争開戦を目前に控えて、量産が開始された。

宇宙世紀0079年1月23日、ザクIIとザクIで構成された特別強襲大隊は、ルウム会戦において極めて重要な役割を果たし、ジオン公国軍を大勝へと導いた。

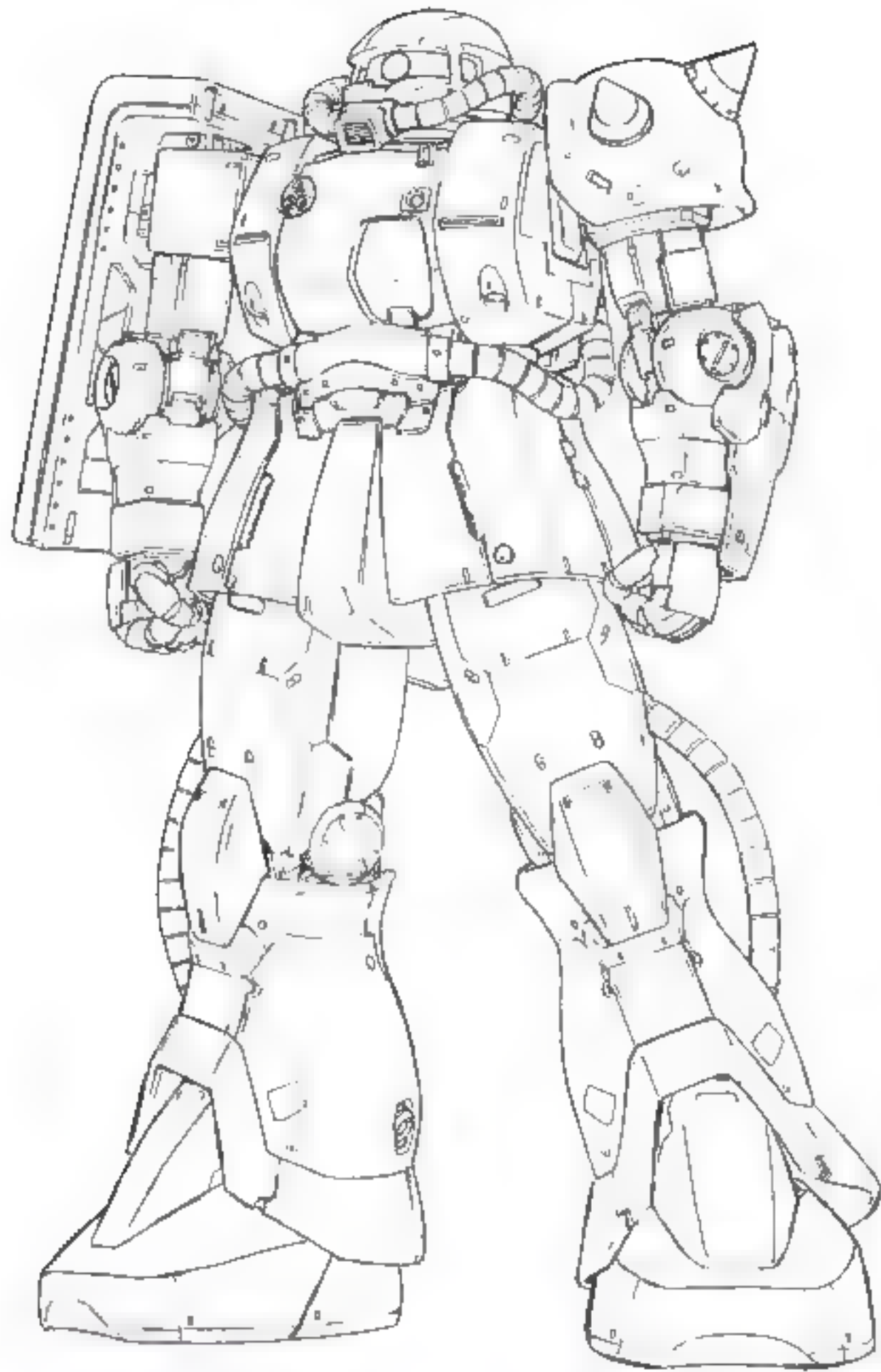
MS-06S シャア専用ザクII

総合性能向上型であるS型は、シャアの希望により、スラスターの出力ハタを解除することで、ザクIIの性能限界を引き出すことに成功している。その反面、操縦性は恐ろしく、神経質なものとなった。バネ・カカラの「赤」に彩られたシャアのS型は、頭部にマルチブレードアンテナが取り付けられ、ルウム会戦で数々の連邦艦を沈める戦果を収めている。戦場に赤い光の軌跡を残して駆け抜けていく姿はまさに「赤い彗星」そのものであったといふ。

メカニカルデザイン
カトキハジメ

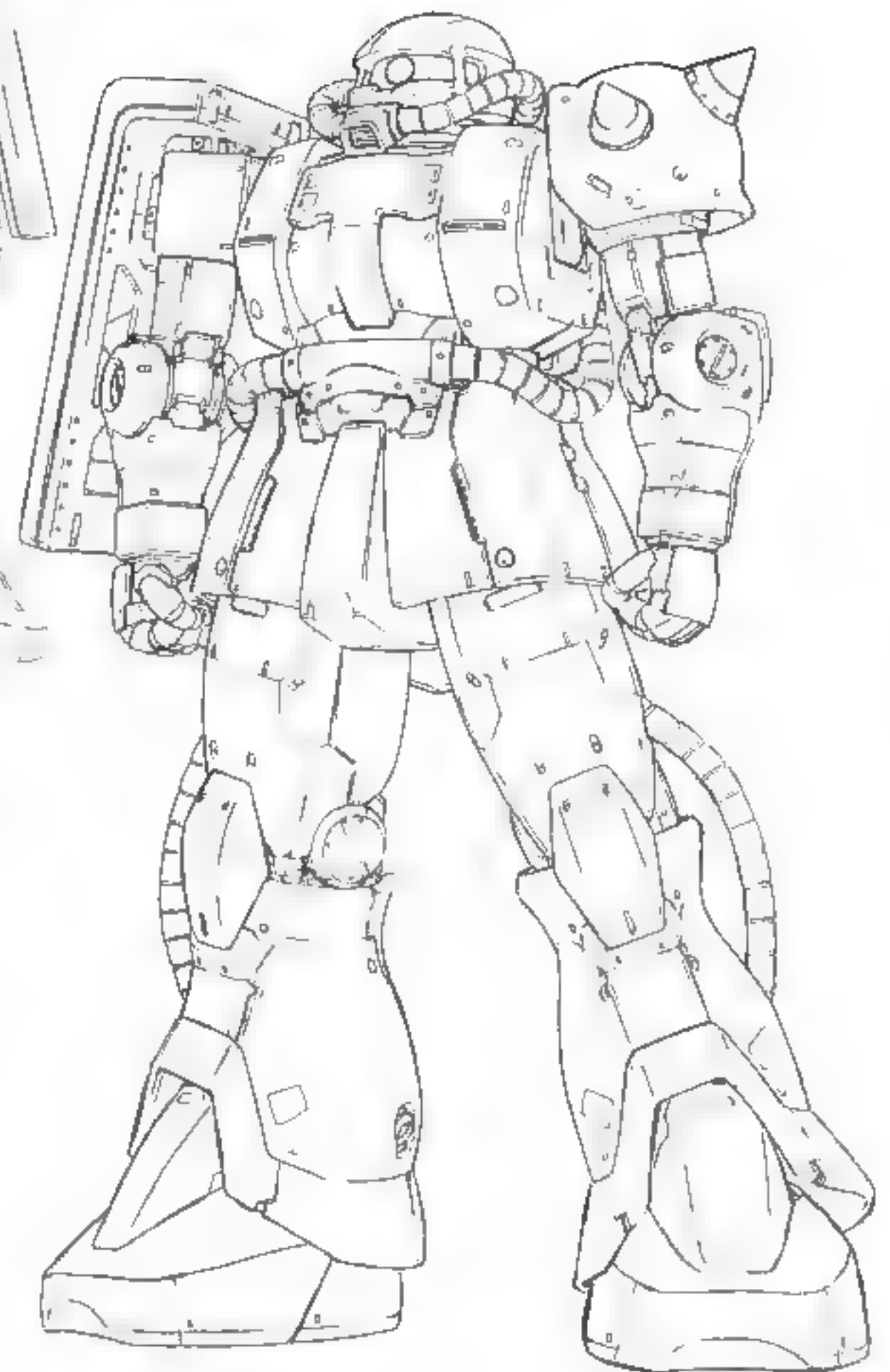
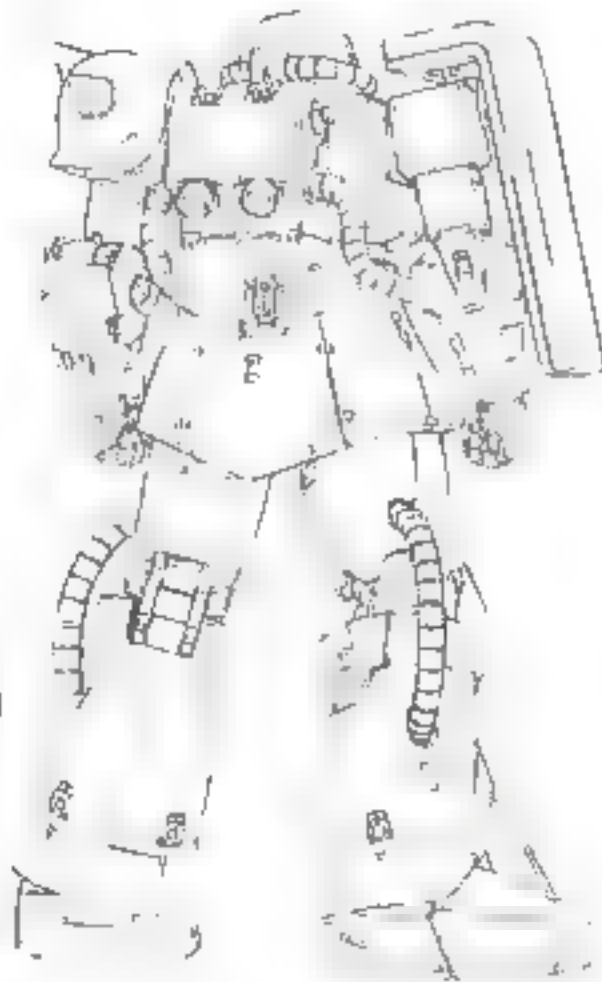
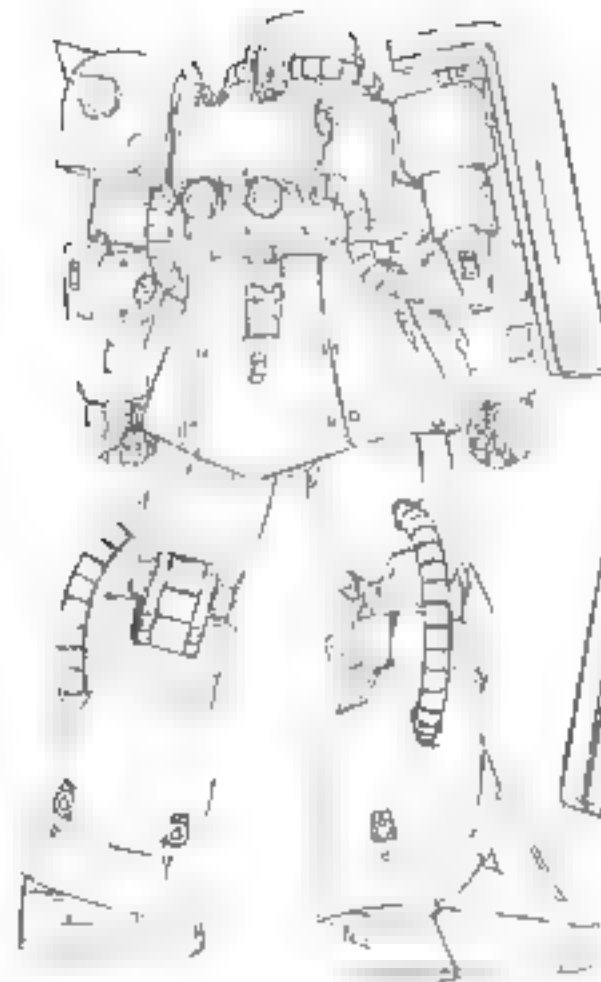
MS-06 ザクII

MS-06 ZAKU II



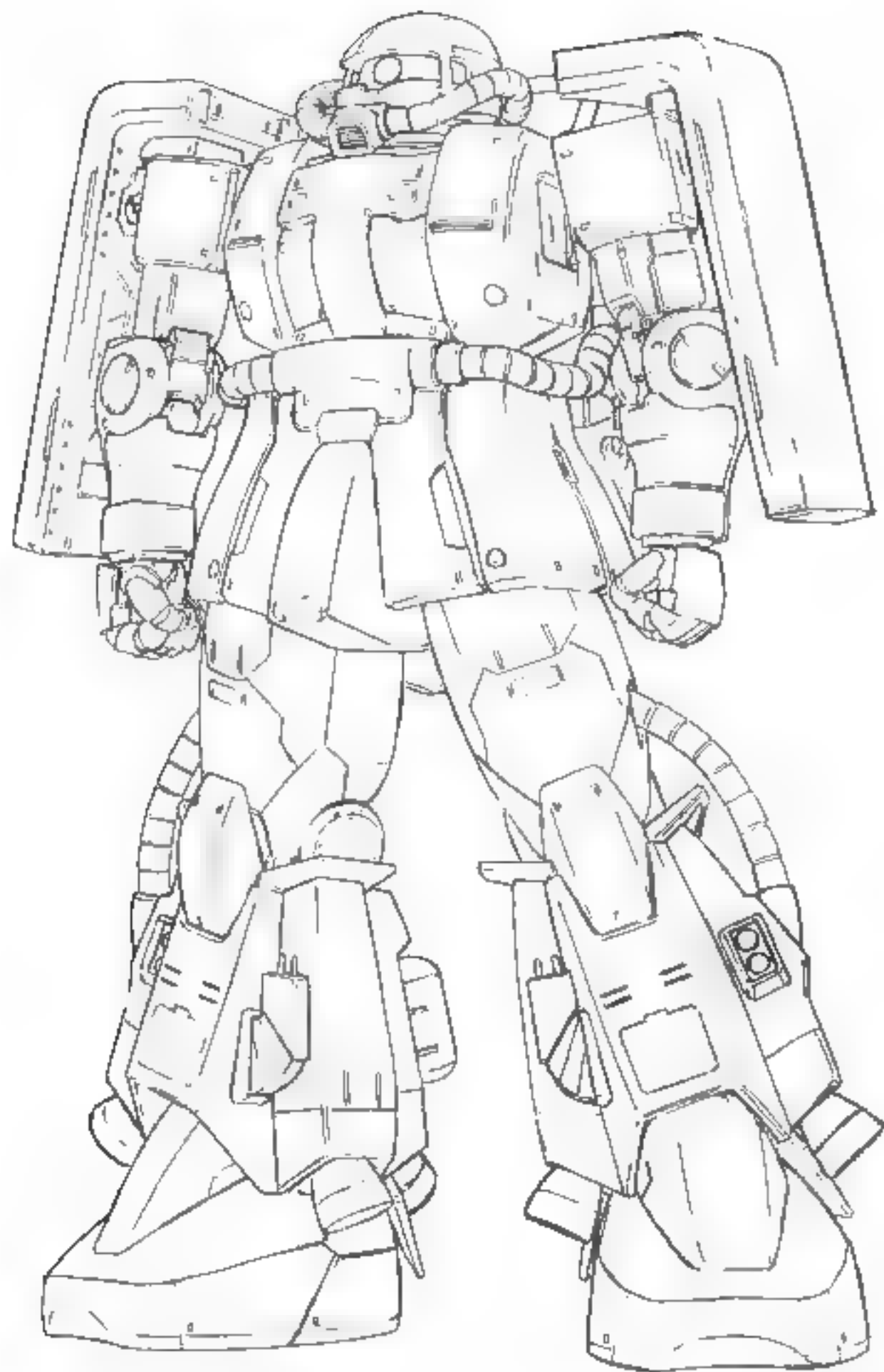
MS-06C-5 / **MS-06C-6**
ザクII C-5型 / **ザクII C-6型**

宇宙仕様のC型を「宇宙と地上で運用可能な仕様」に改修したのがC-5およびC-6型である。両タイプとも「クビ」部分がC型と異なり、「RSキット」と呼ばれるオプション兵装が装備可能になっている。またC-6型のみ右胸部にバズーカ砲が増設されている。



MS-06C
ザクII C型

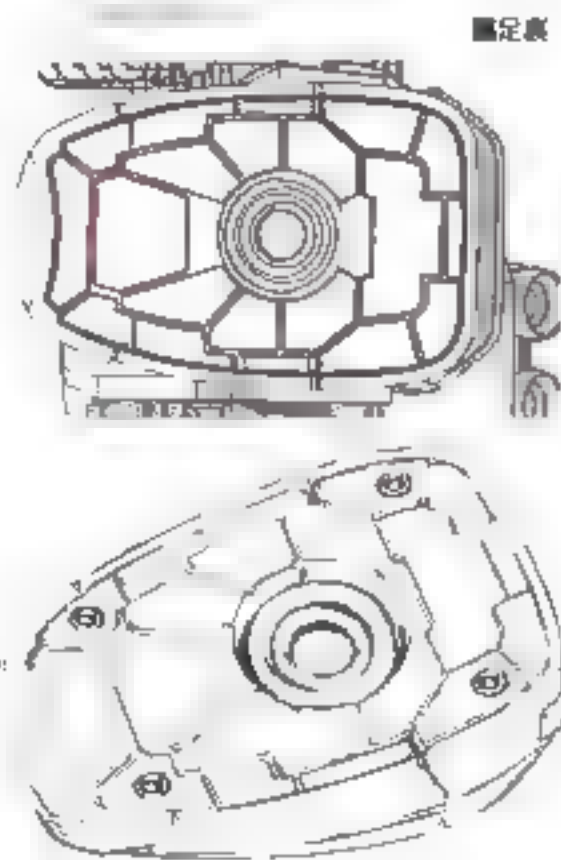
C型は初めに生産されたタイプで、主に宇宙戦闘を想定して設計されている。モノアイ型カメラを搭載した頭部に、機体外に配置された動力バイズパイプ付きノックアウトマートとノールトはザクIの基本スタイルとなった。



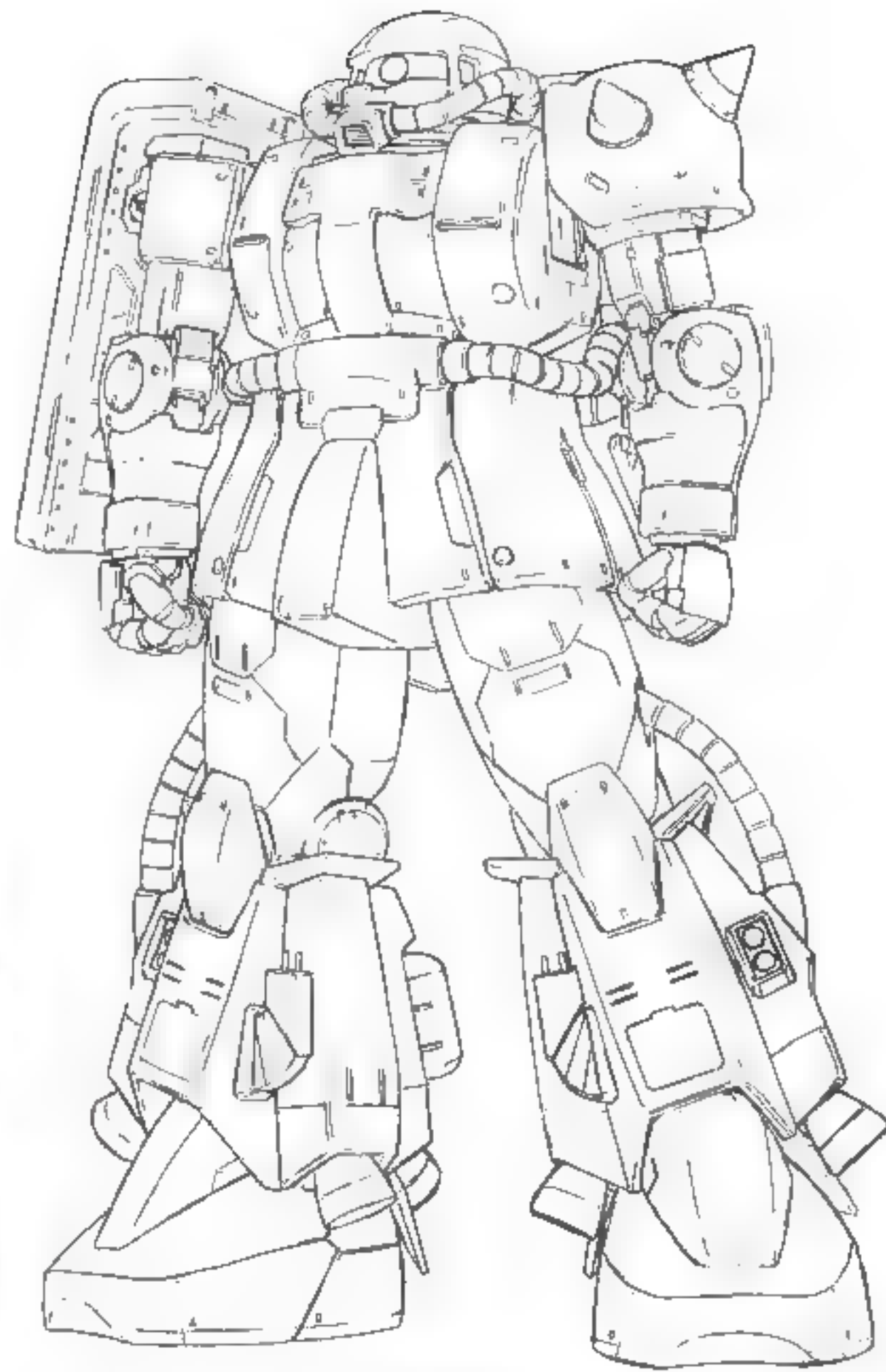
■ガイア機

MS-06R-1A 高機動型ザクⅡ

R-1A型はC型のような汎用性を捨て去り、空間戦闘を主眼に置いて開発された。R-1A型はラントセルと脚部を中心に推力の強化、およびプロペラントタンクの増強が行なわれている。大出力スラスタ、ゆえにプロペラントの消費も激しく稼働時間に問題はあったが、機動性能は申し分ない。R-1A型はE-ス級やベアランのパイロットに支給され、ルウム会戦で早々に戦果を挙げることになる。



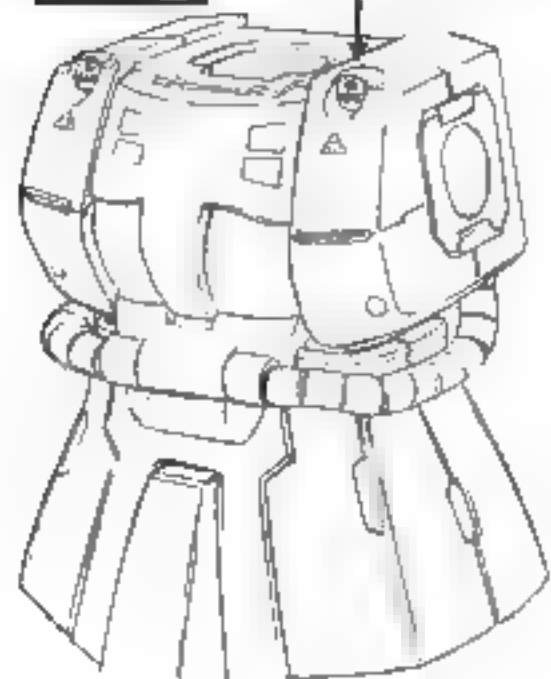
■足裏



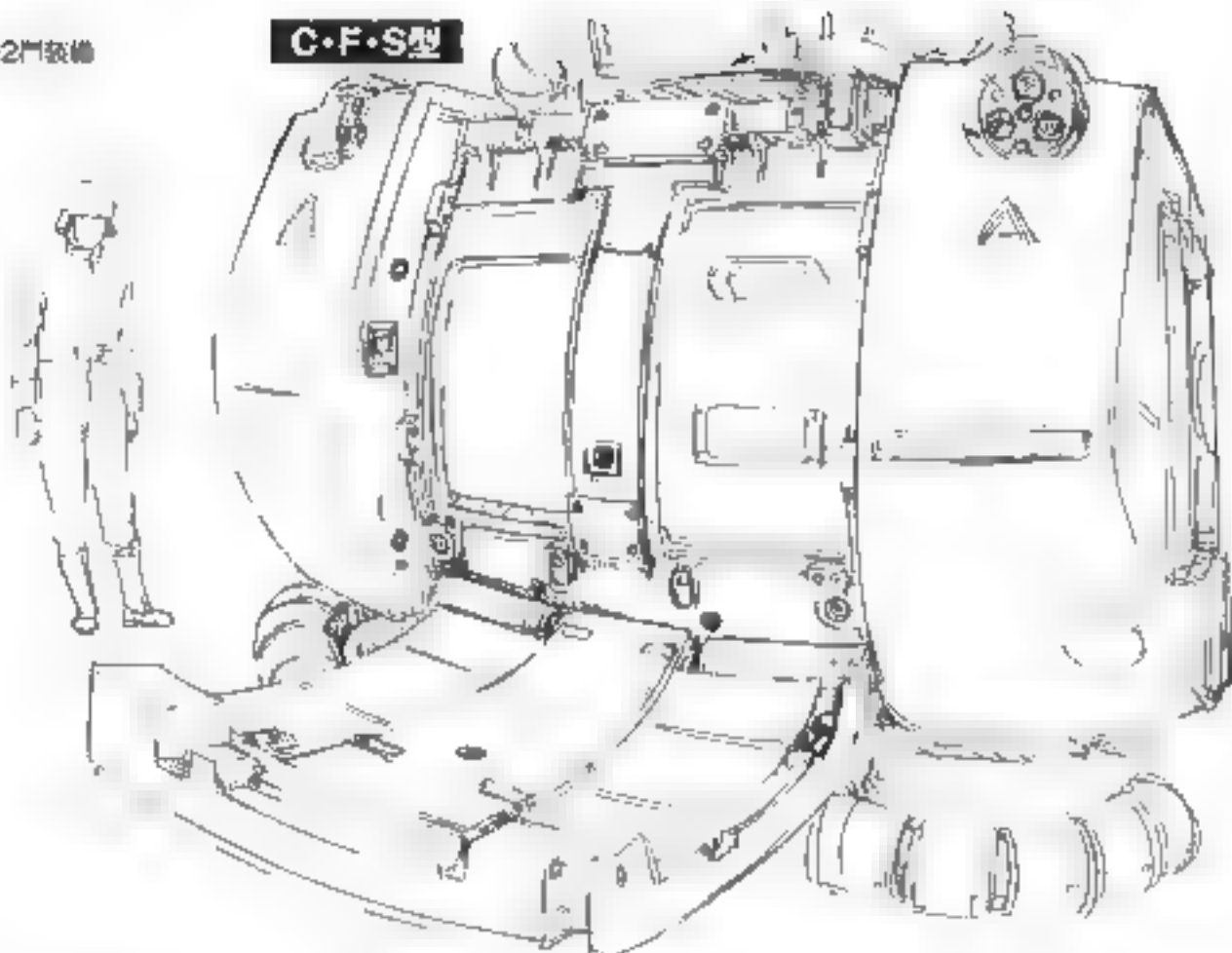
■マジンネ機 オルデガ機

C・F・S型

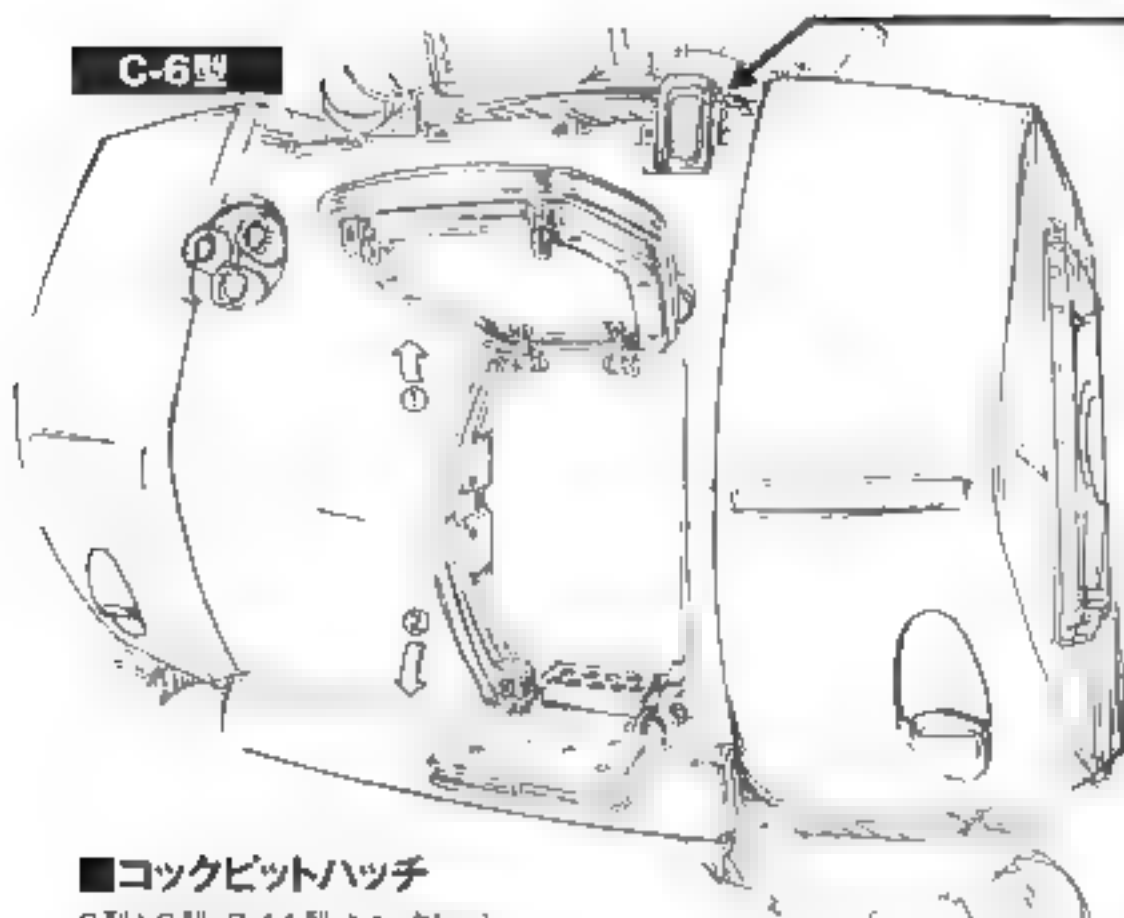
胸部バルカン砲を0~2門装備



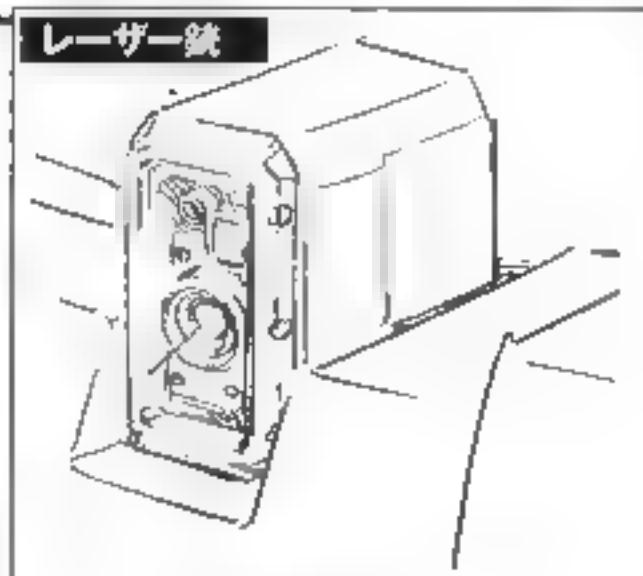
C・F・S型



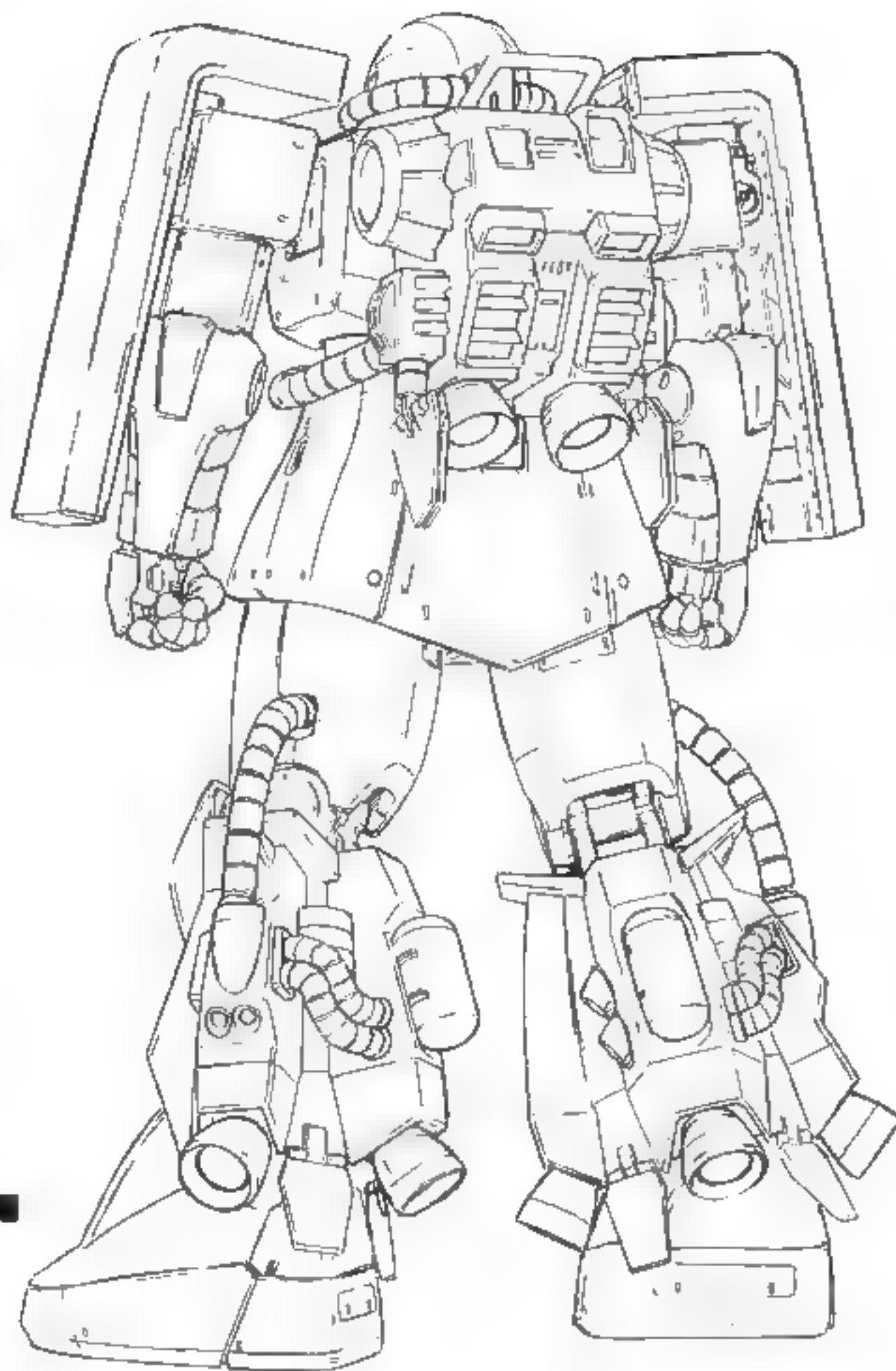
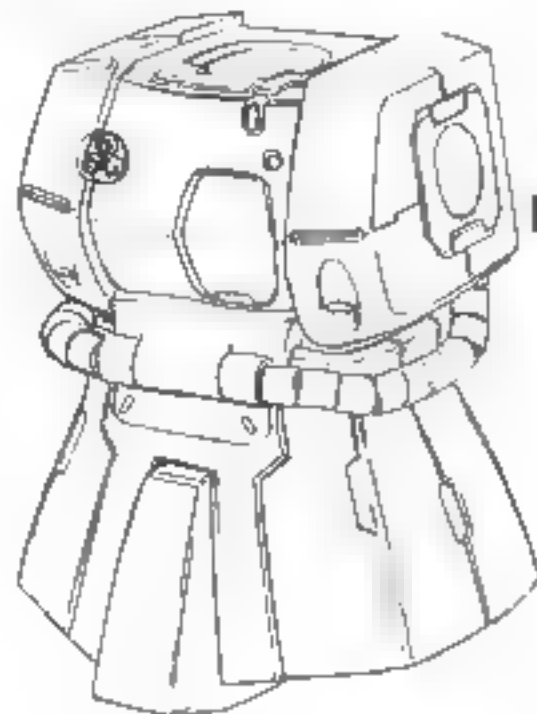
C-6型



レーザー銃



C-6型



■コックピットハッチ

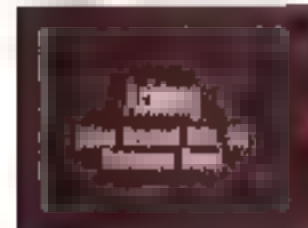
C型とS型 R1A型はコックピットが右側に配置されている。C-5型とC-6型のみ左側に変わり、コックピットハッチも形状から変更されている。またC-5型とC-6型の胸部上には小型のレーザー銃が装備されている。



No 22



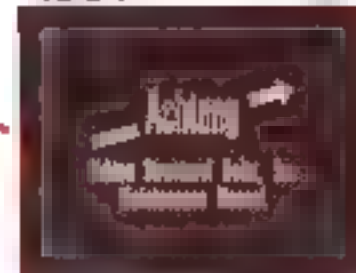
No 8



No 23



No 24

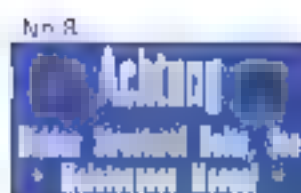
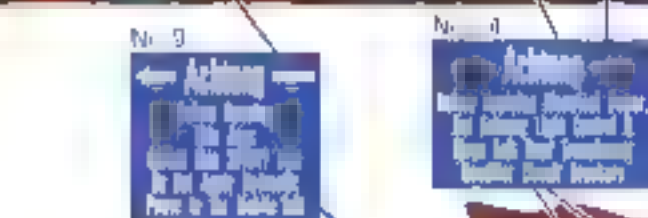
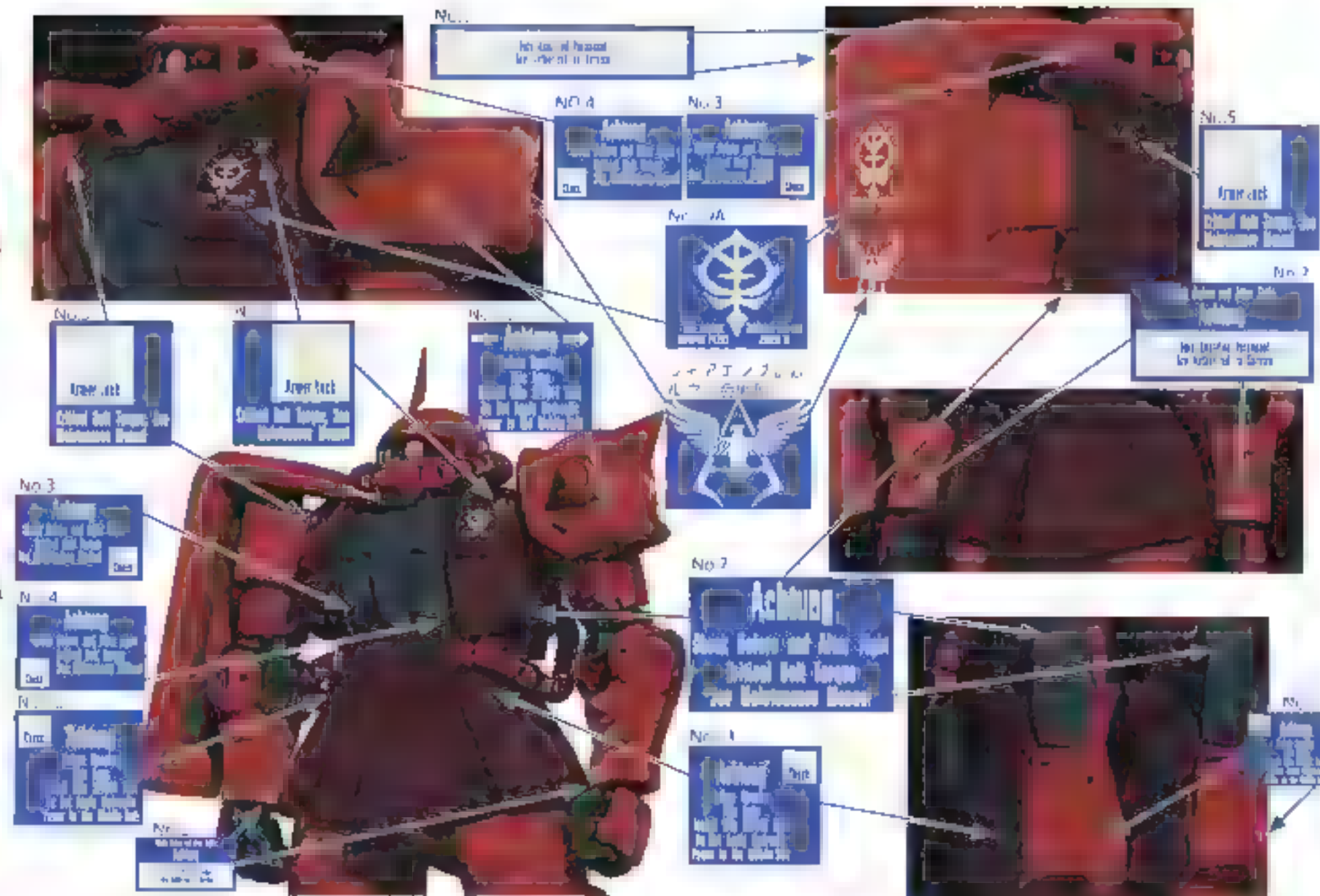
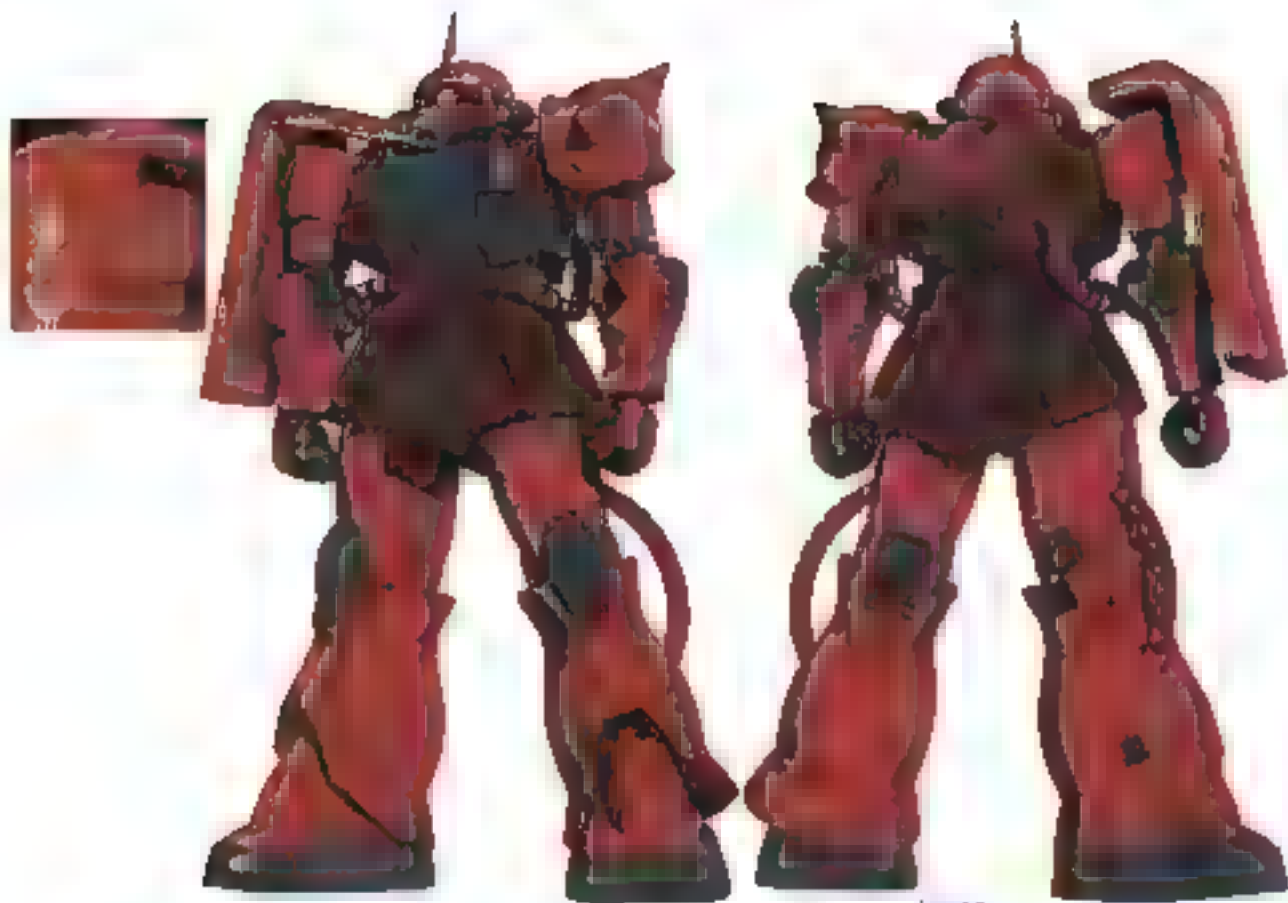


No 22



コーションレター

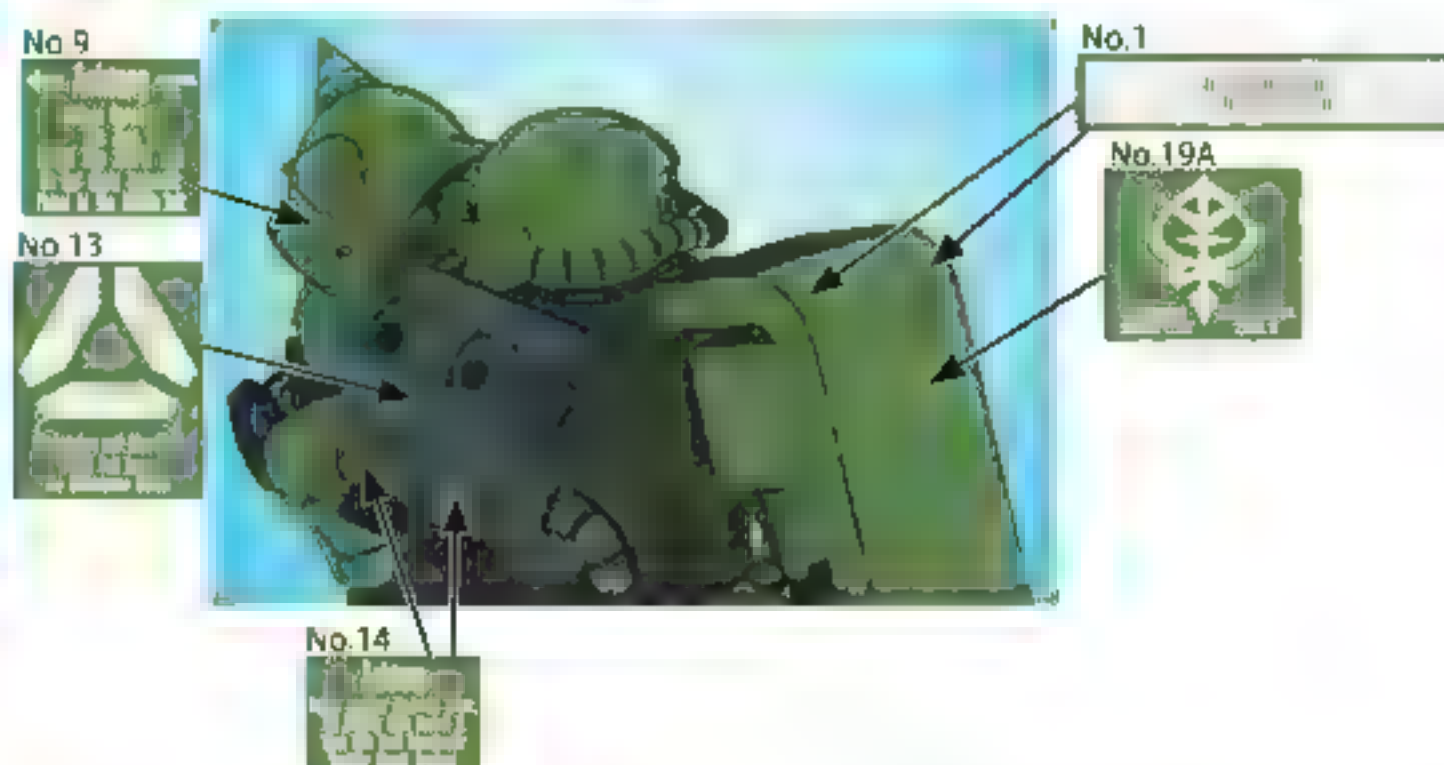
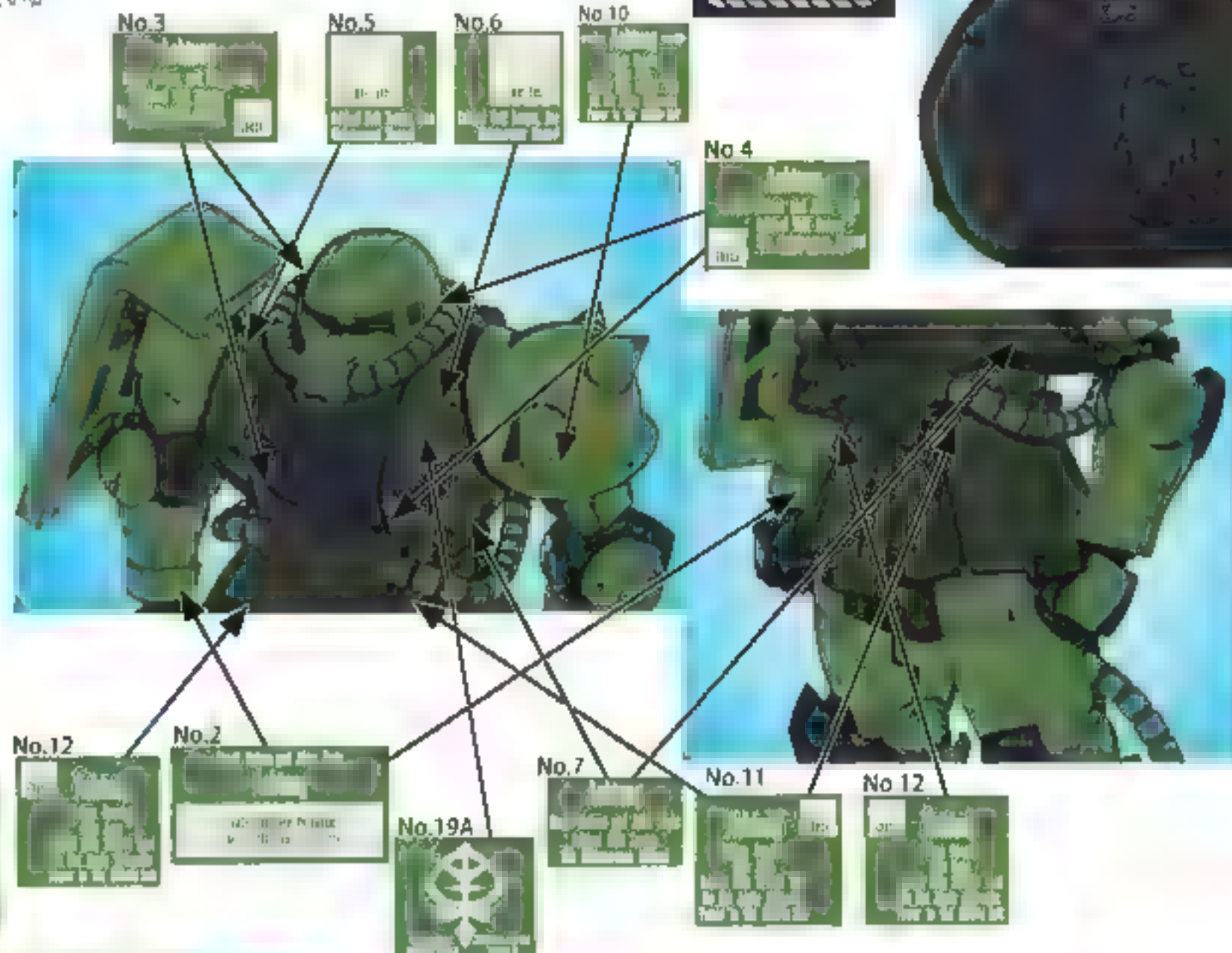
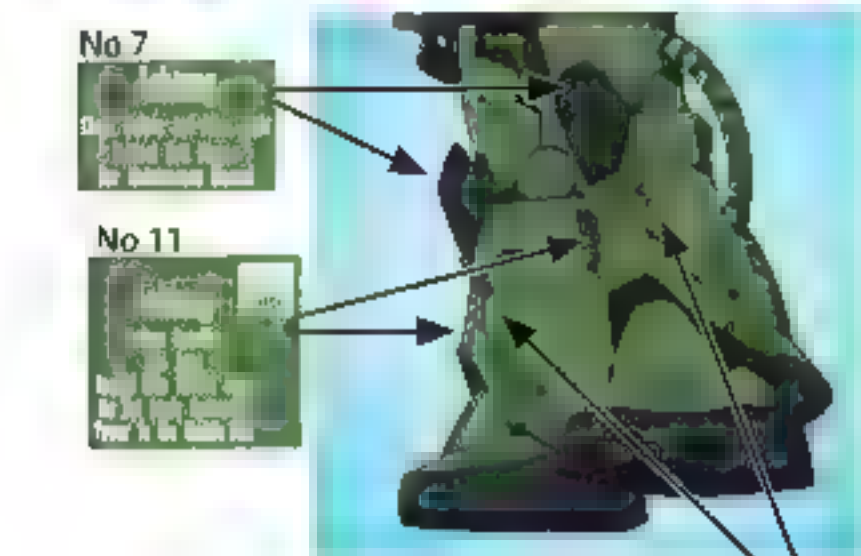
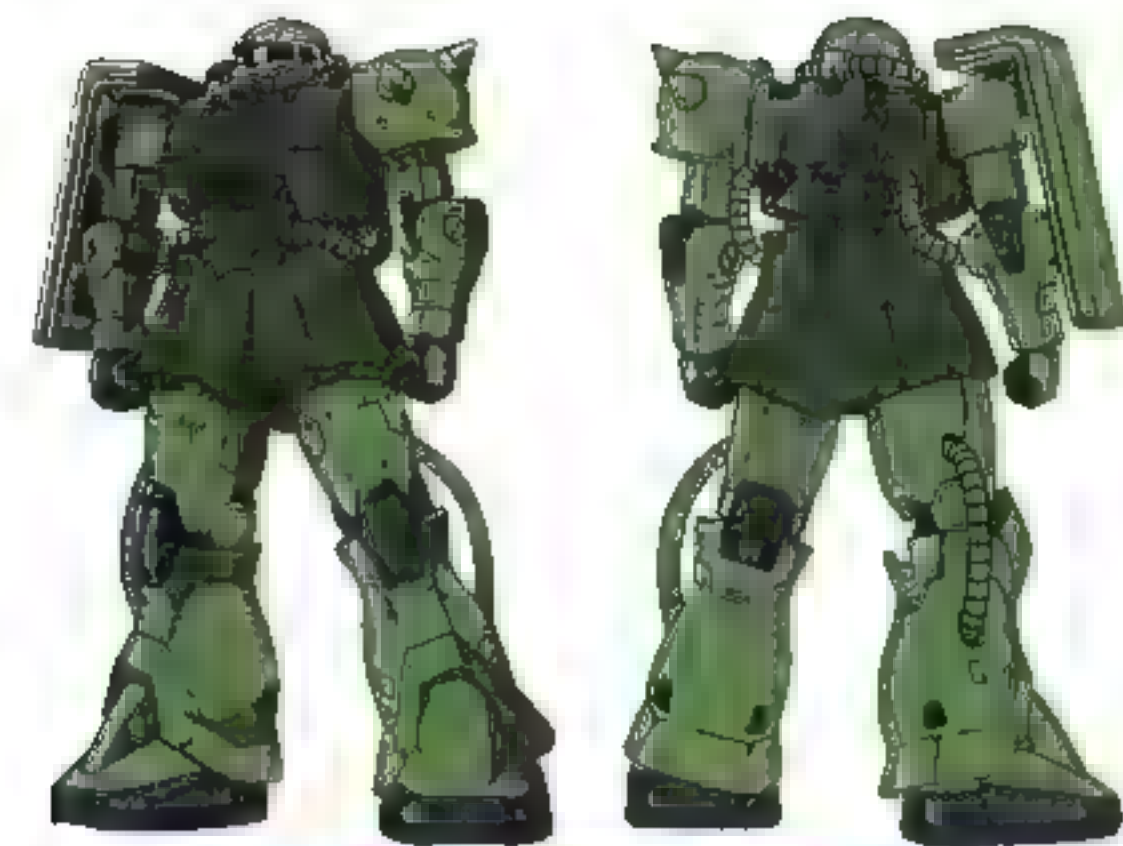
メカを手描きする作品では、作画時の負担を極力減らすために、機体番号、エンブレムなどは省略されることがほとんどである。「THE ORIGIN」ではモビルスーツは3DCGで制作されるため、細かな注意表示までも表現されている。デザインはカキハジメが手がけている。



**■MS-06S シャア専用
ザクII コーションレター**
コーションレターやエンブレムの位置を示した設定図。基本的な配置はノオン公国軍のモビルスーツで統一されている。シャアのエンブレムはノルダマー・マートとノルトの2か所、貼られている。

■MS-06C ザクⅡC型 コーシヨンレター

基本的にはシャア専用ザクⅡと同じ。C-6型のコングリット・チタンにもコーシヨンレターが施されている。No.22 これらのコーシヨンレターのデザインは「THE ORIGIN」のガンダムにも反映されている





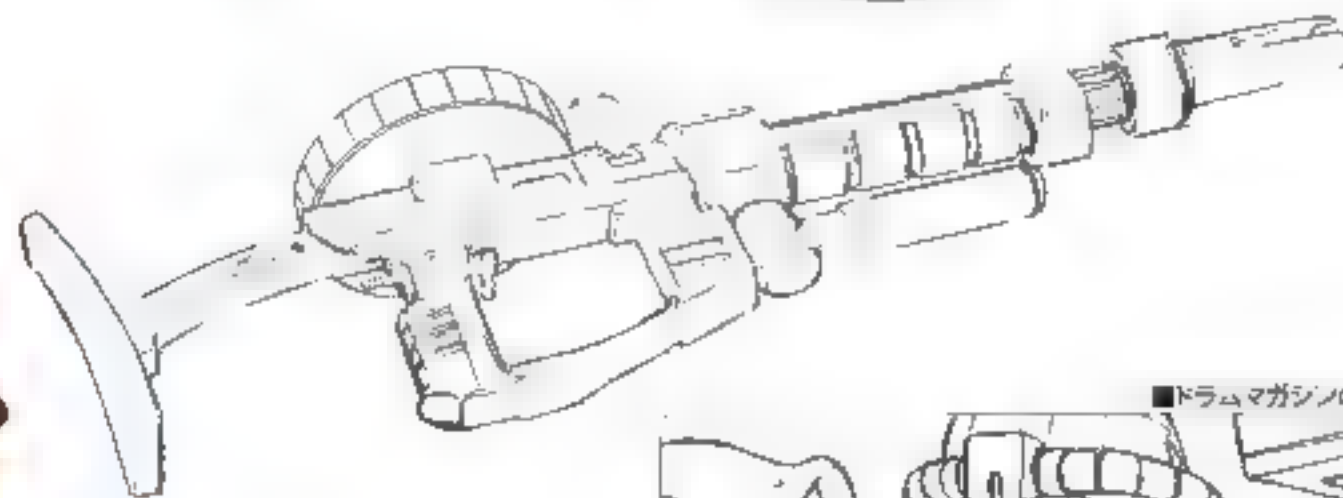
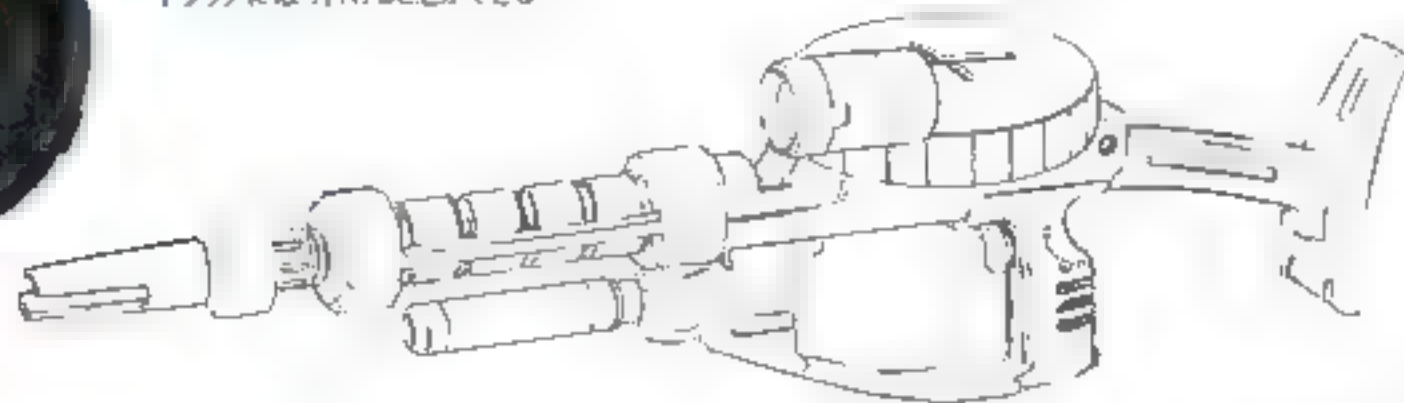
MS

MS用マシンガン

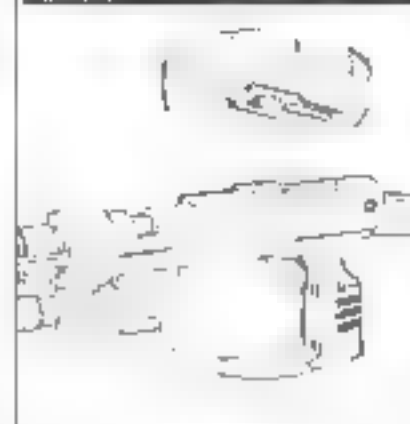
実弾弾を連続して射出するモビルスーツ用の携帯武器。宇宙・地上の両方で使用でき、ザク以外のモビルスーツでも広く運用された。トンプムマガジン式は取り回しが良く、予備のマガジンはアスカートのマウントラッチに取り付けられる。



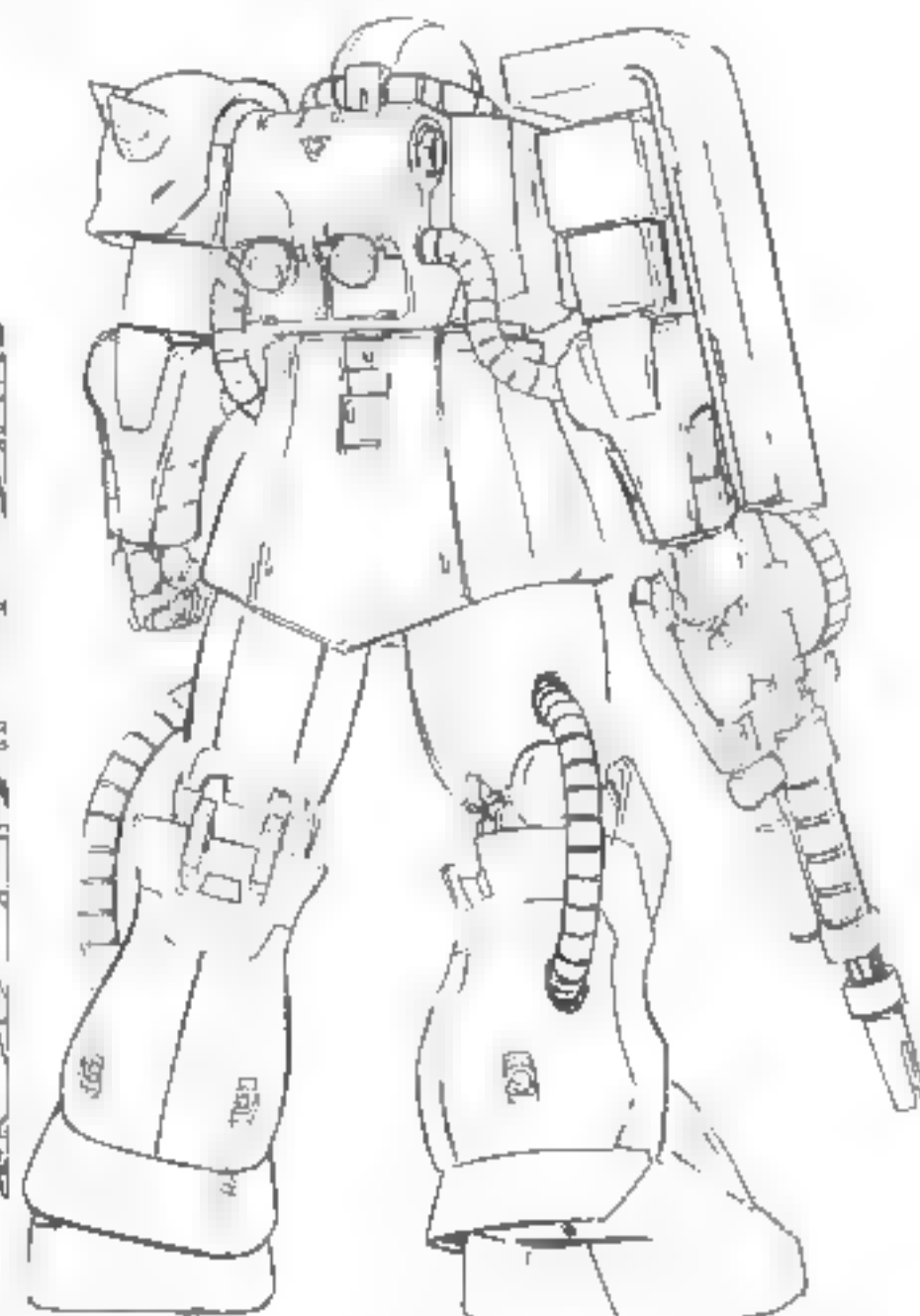
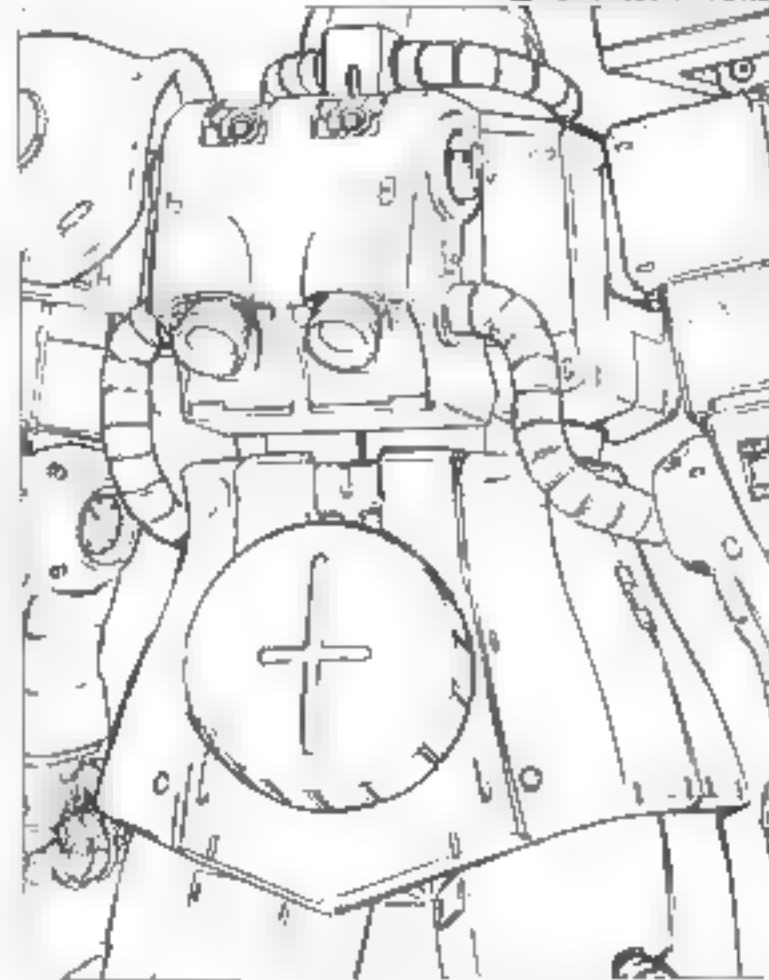
マガジンのオモテ面のバリエーション



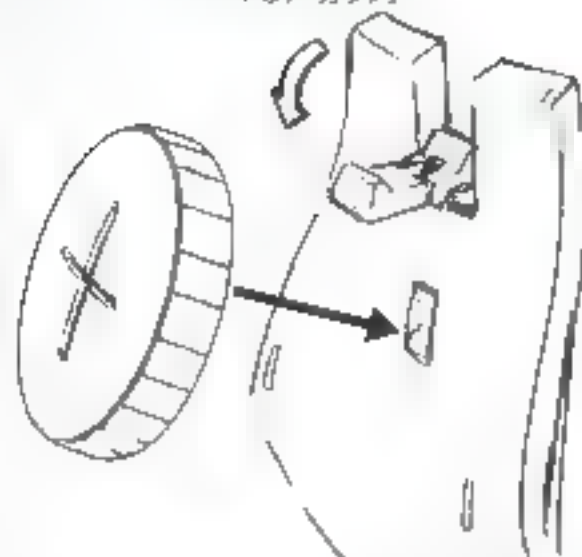
略奪船とのマガジンウラ側のディテール



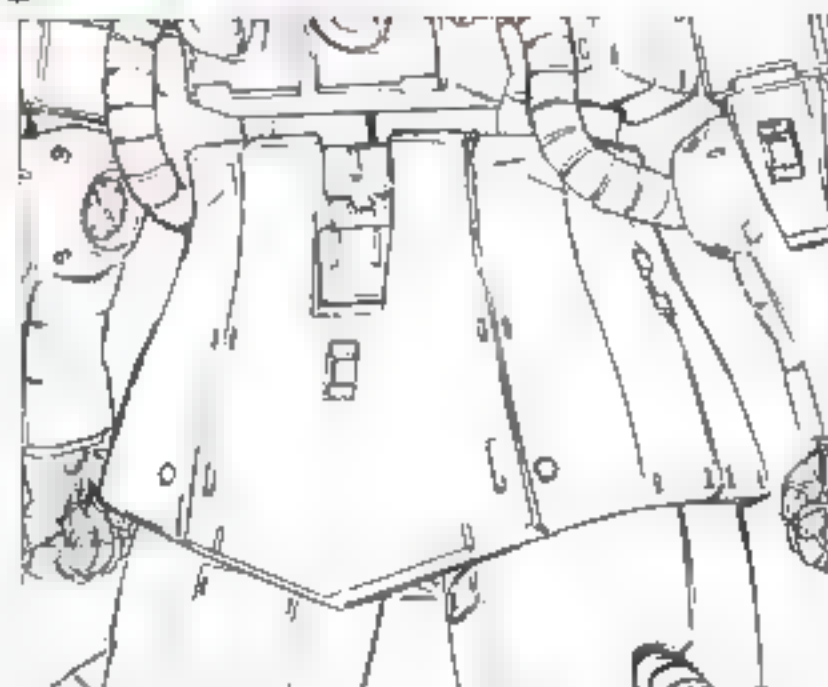
ドラムマガジンの装備



バズーカラック

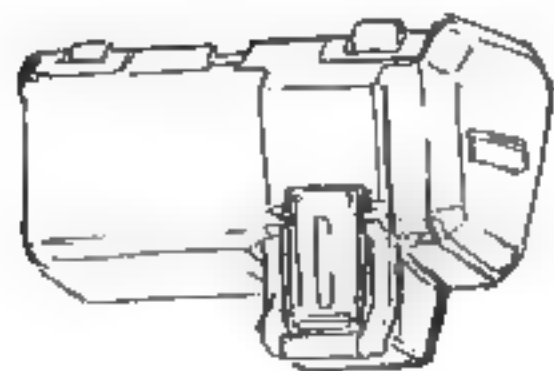
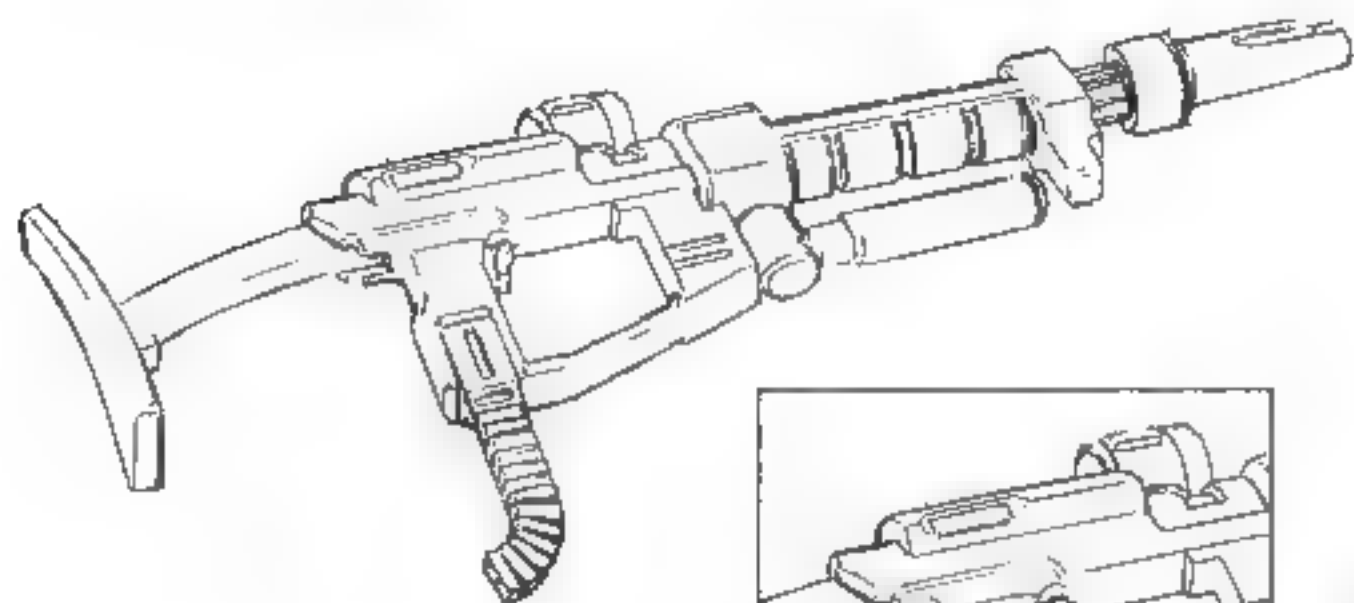
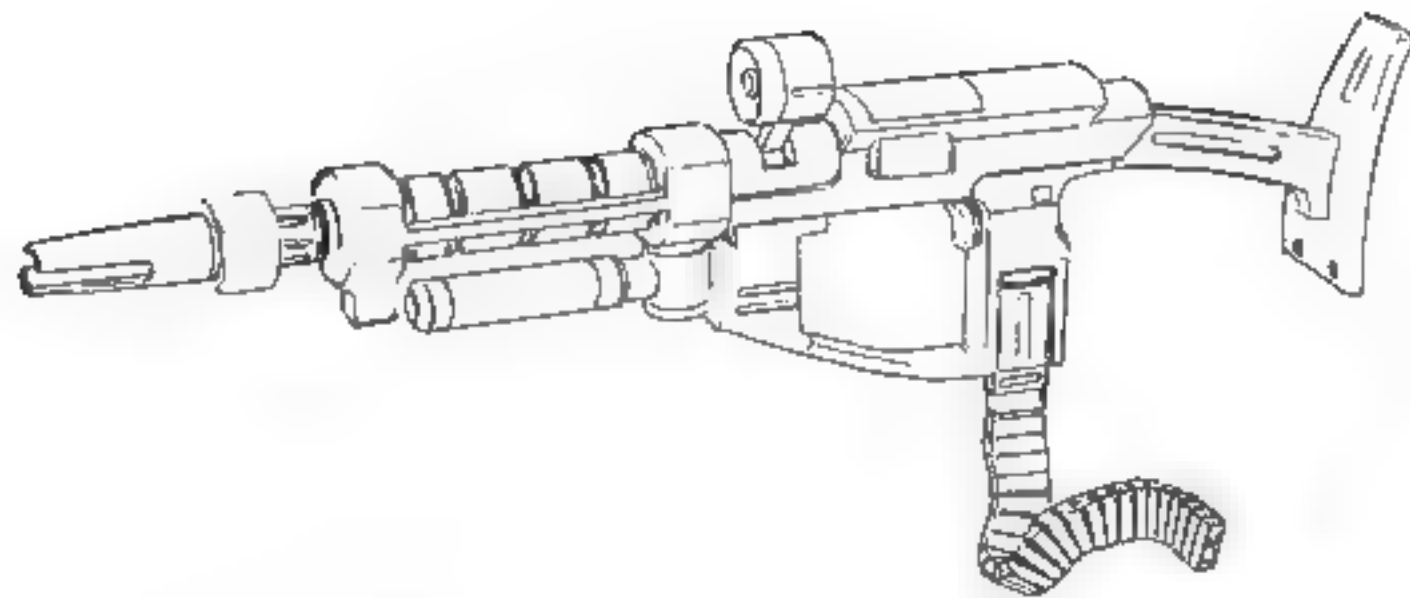


マガジンなどラッチ

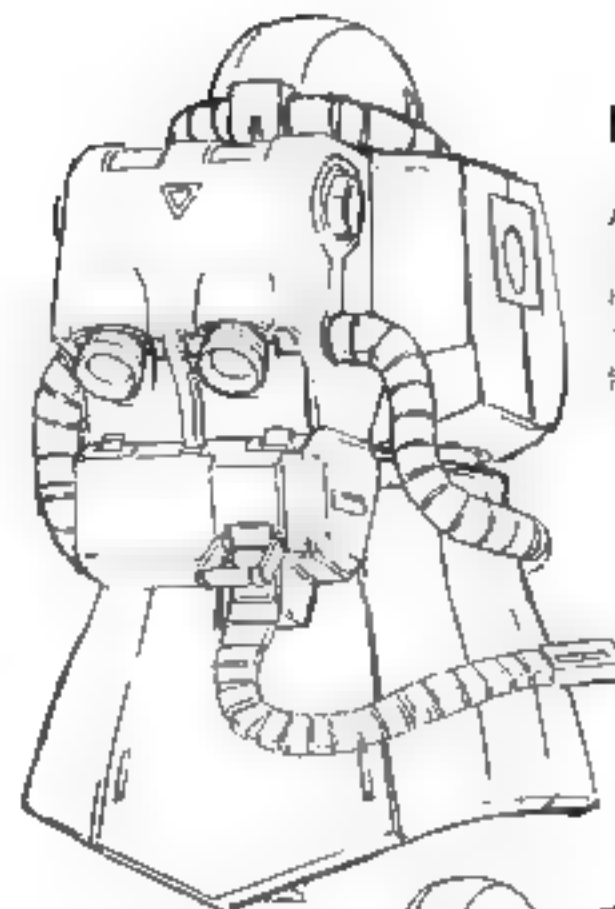
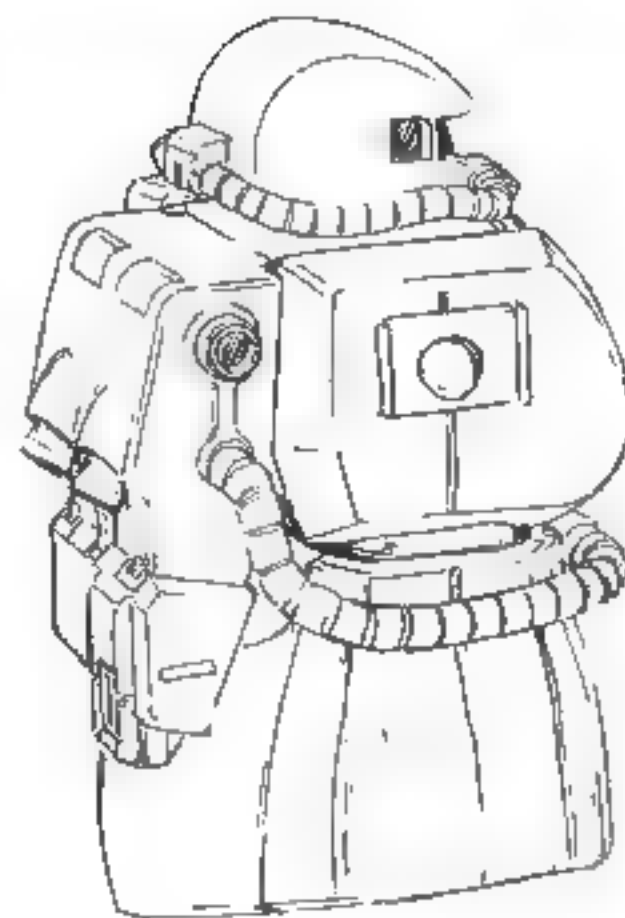
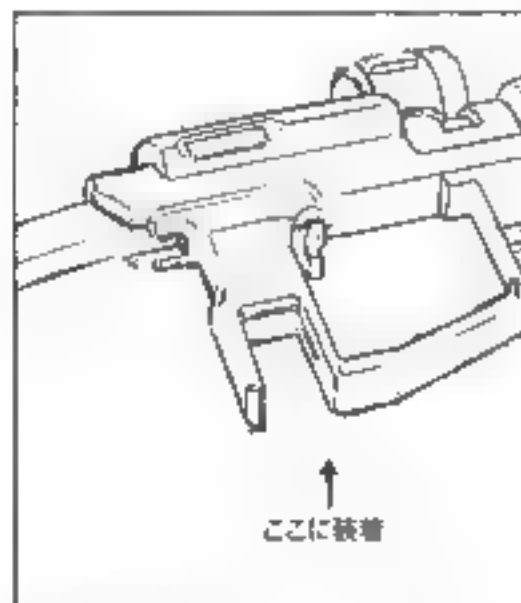


ウェポン

ジオン公国軍のモビルスーツは5指のマルチレールに、対艦戦闘用から中・近距離用火器、近接戦闘用まで、多種多様な武器を把持させて戦闘を行うことができる。また武器の多くは規格が統一され、ザクI、ザクII以降のモビルスーツにも使用が可能であった。

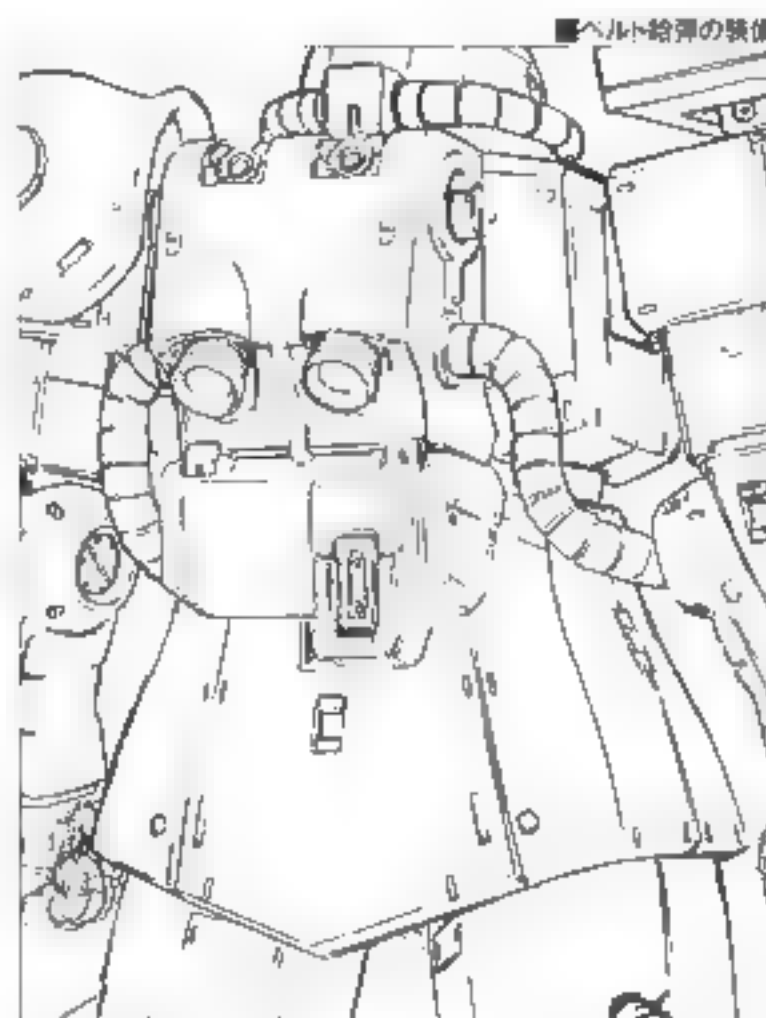


■ボックスマガジン

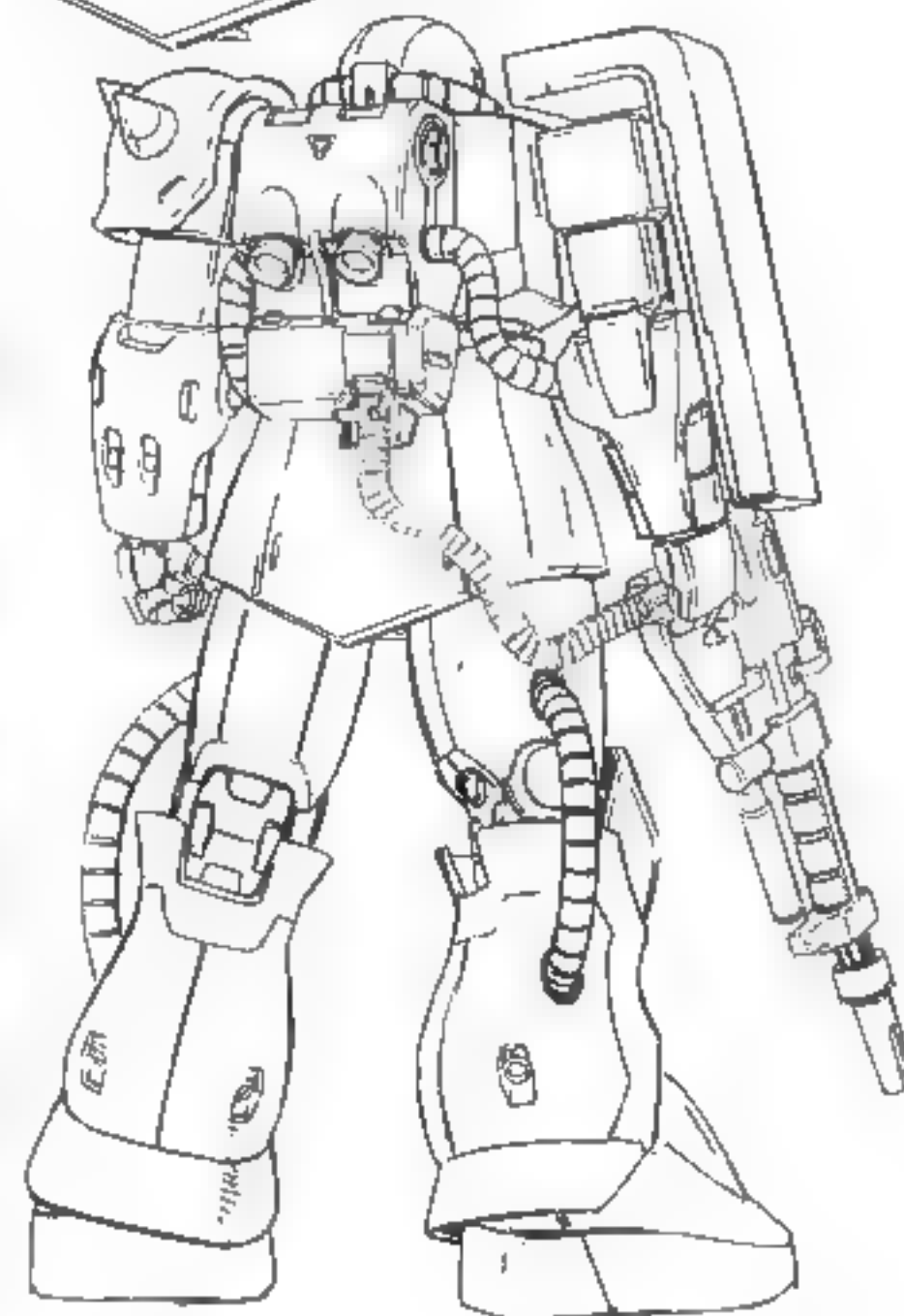


■ベルト給弾式 MS用マシンガン

バックパック下部に装着されたボックスマガジンから給弾ベルトで装填される。トラムマガジン式より装弾数が増えているが、格闘戦では動きに多少の制限が生じることがある。



■ベルト給弾の装填

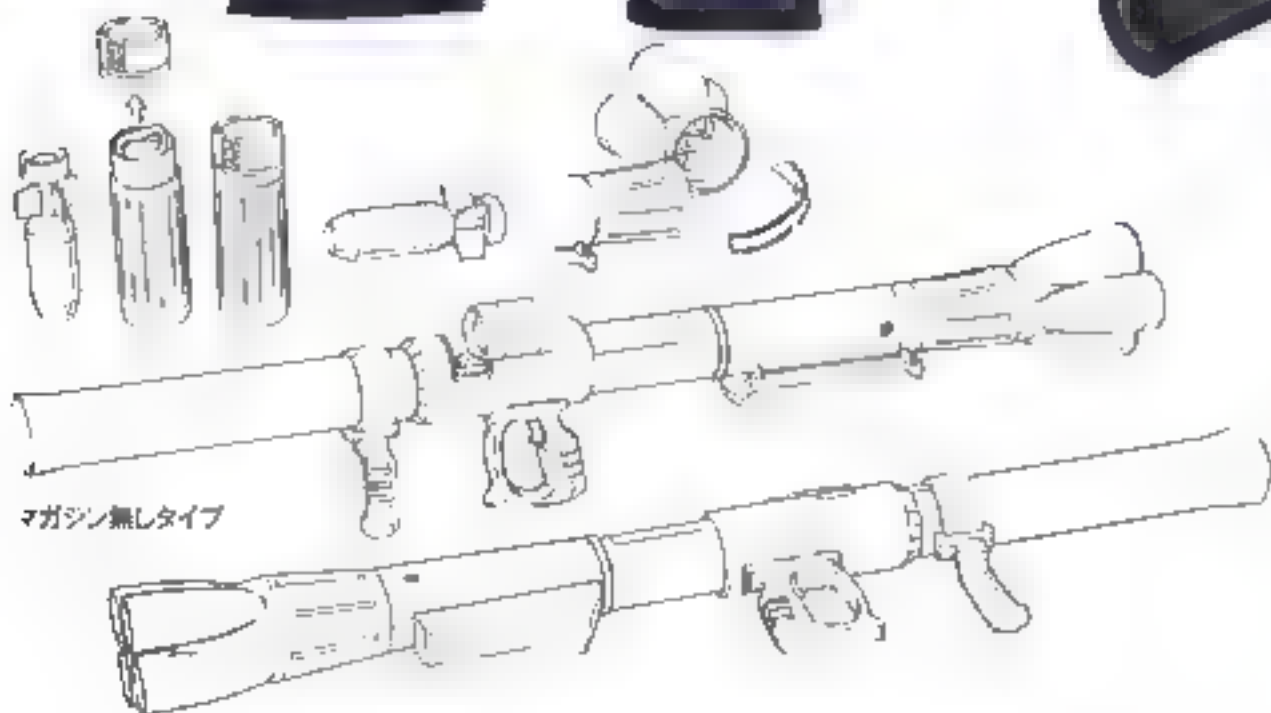


■MS用バズーカA1型

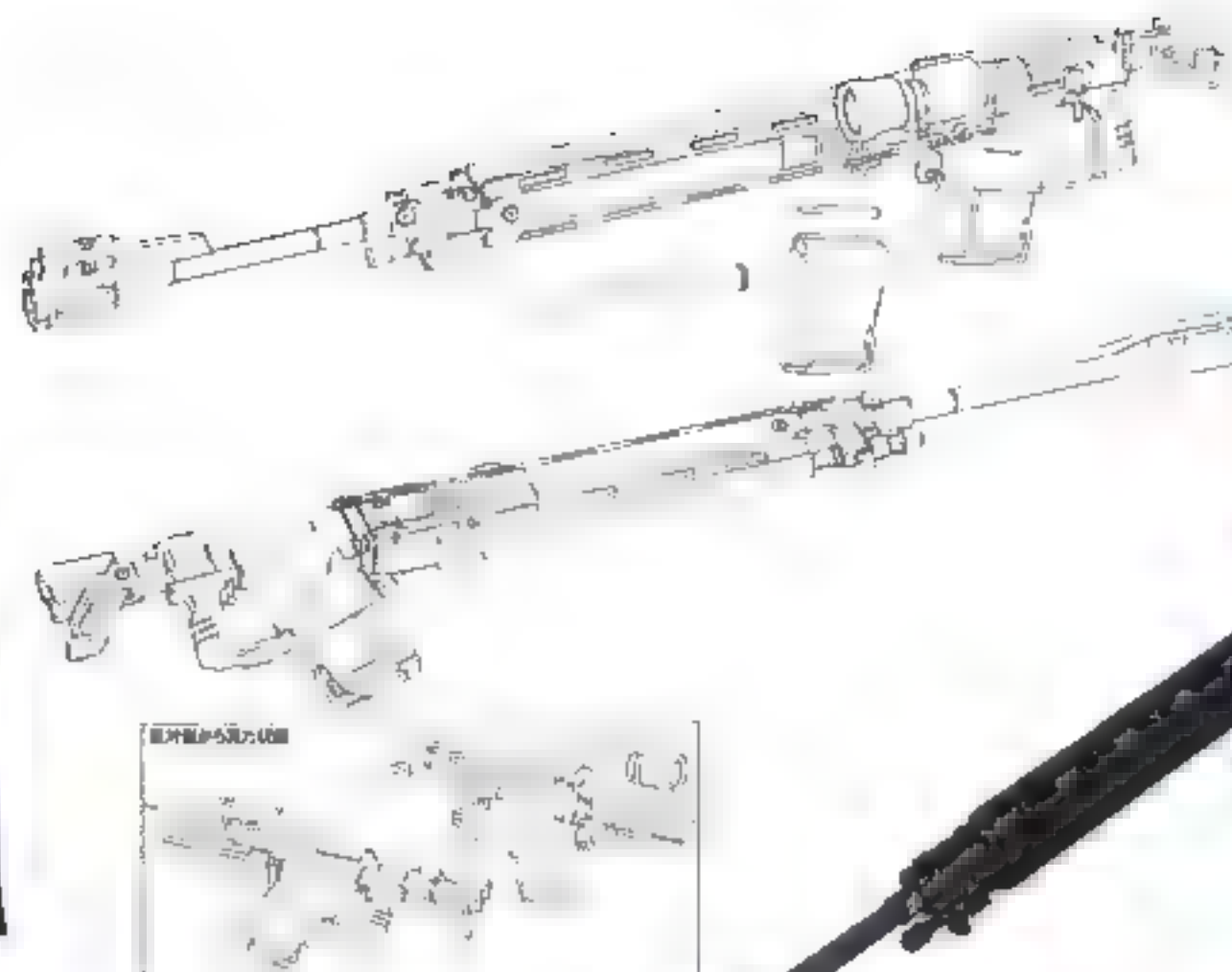
A1型はマガジンをもたない単発になる。予備弾を収納するケースがあり、ノアスカットにマウントして携行できる。



3000

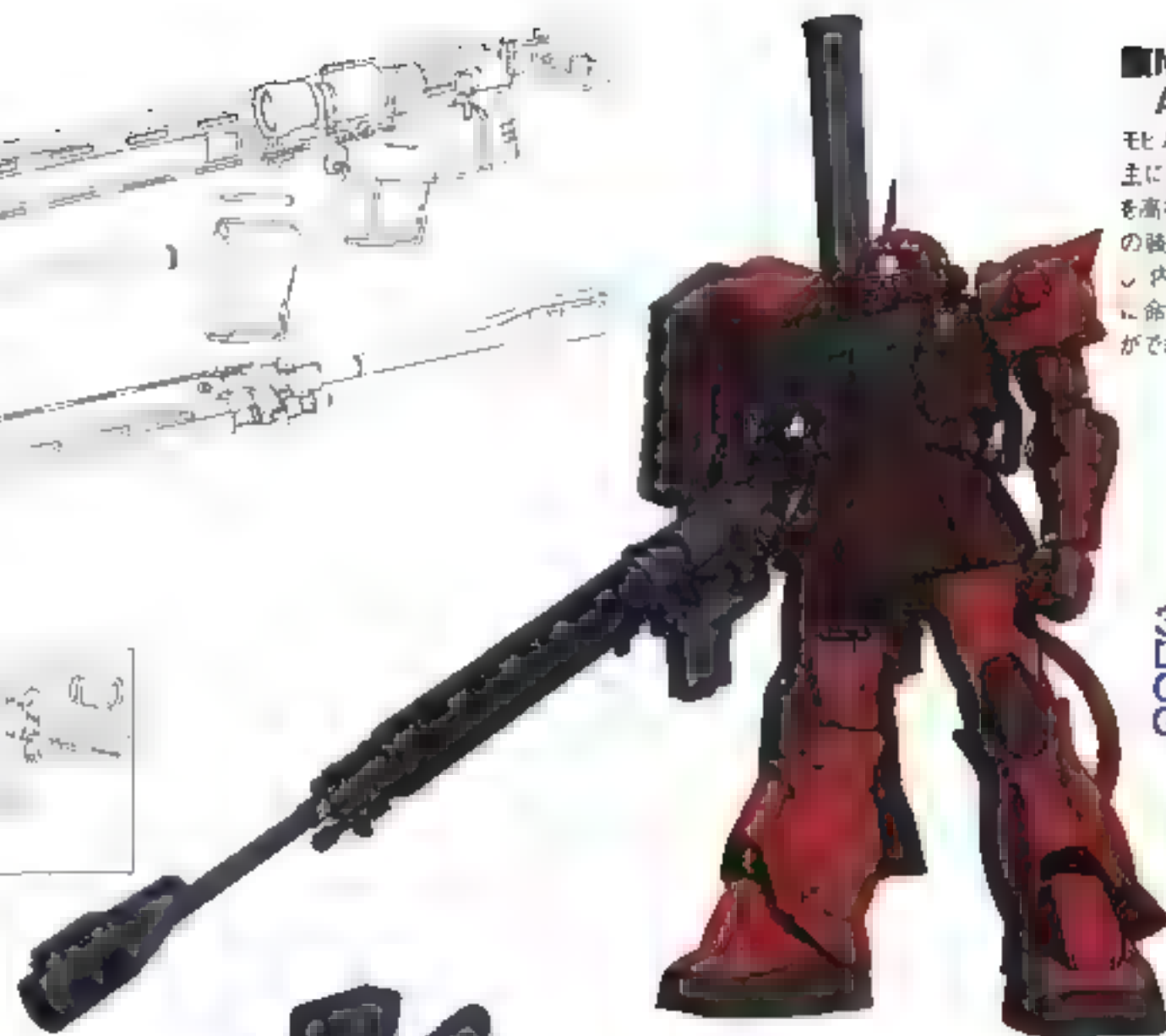


マガジン無しタイプ



■MS用対艦ライフル ASR-78

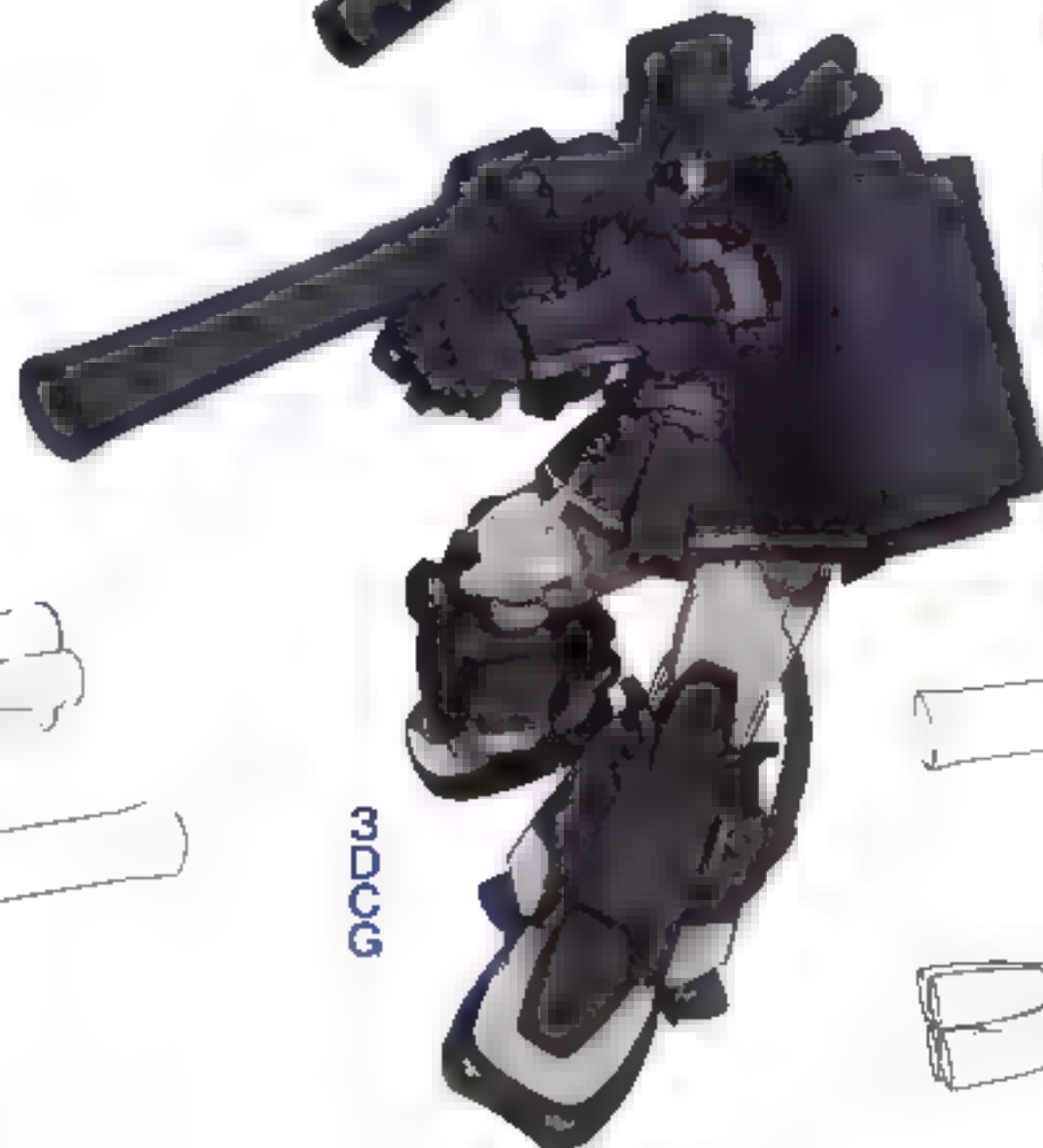
モビルスーツ用に開発されたライフル。主に対艦戦で用いられる。特殊弾などを高初速で撃ち出すことが可能で、艦の装甲を貫いた後、弾子を撒き散らし内部から破壊する。艦橋や機関部に命中させれば、大打撃を与えることができる。



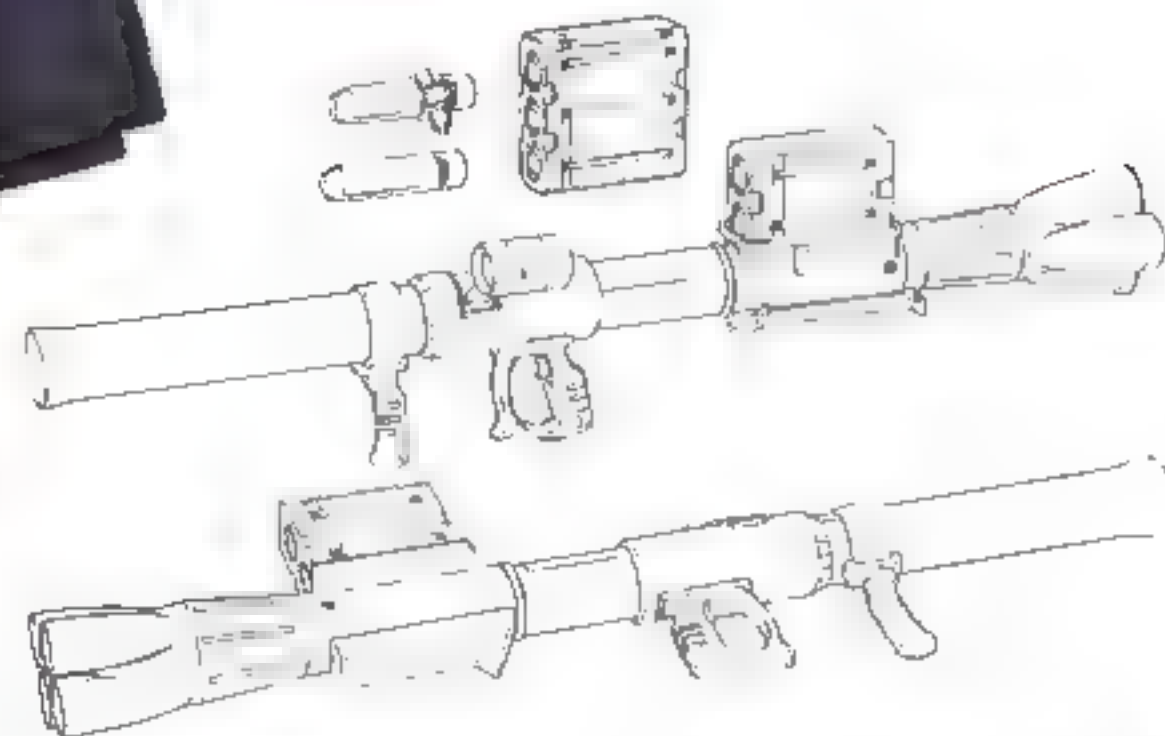
3000

■MS用バズーカA2型

モビルスーツが携行する大型ランチャー。A2型は後部にマガジンをもち、装填数は3発。ラントセルのウェポン・ラッチにマウントできる。主に対艦戦でその破壊力を発揮する。



3000



■武装対比

ジャイアント・ヒート・ホーク

クラッカー

MS用マシンガン

ドラムマガジン

ベルト給弾式MS用マシンガン

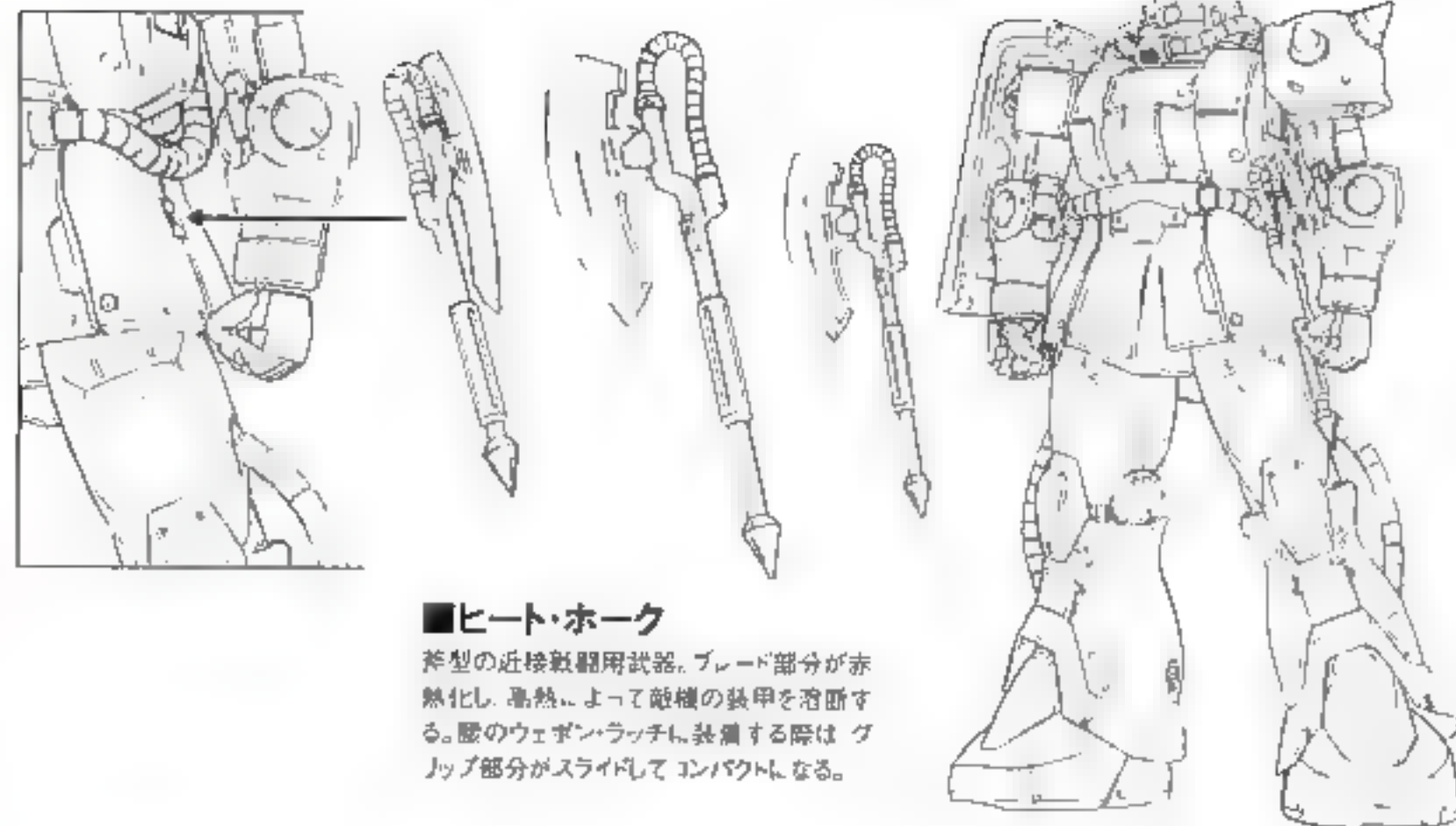
ヒート・ホーク

17.5m

対艦ライフル

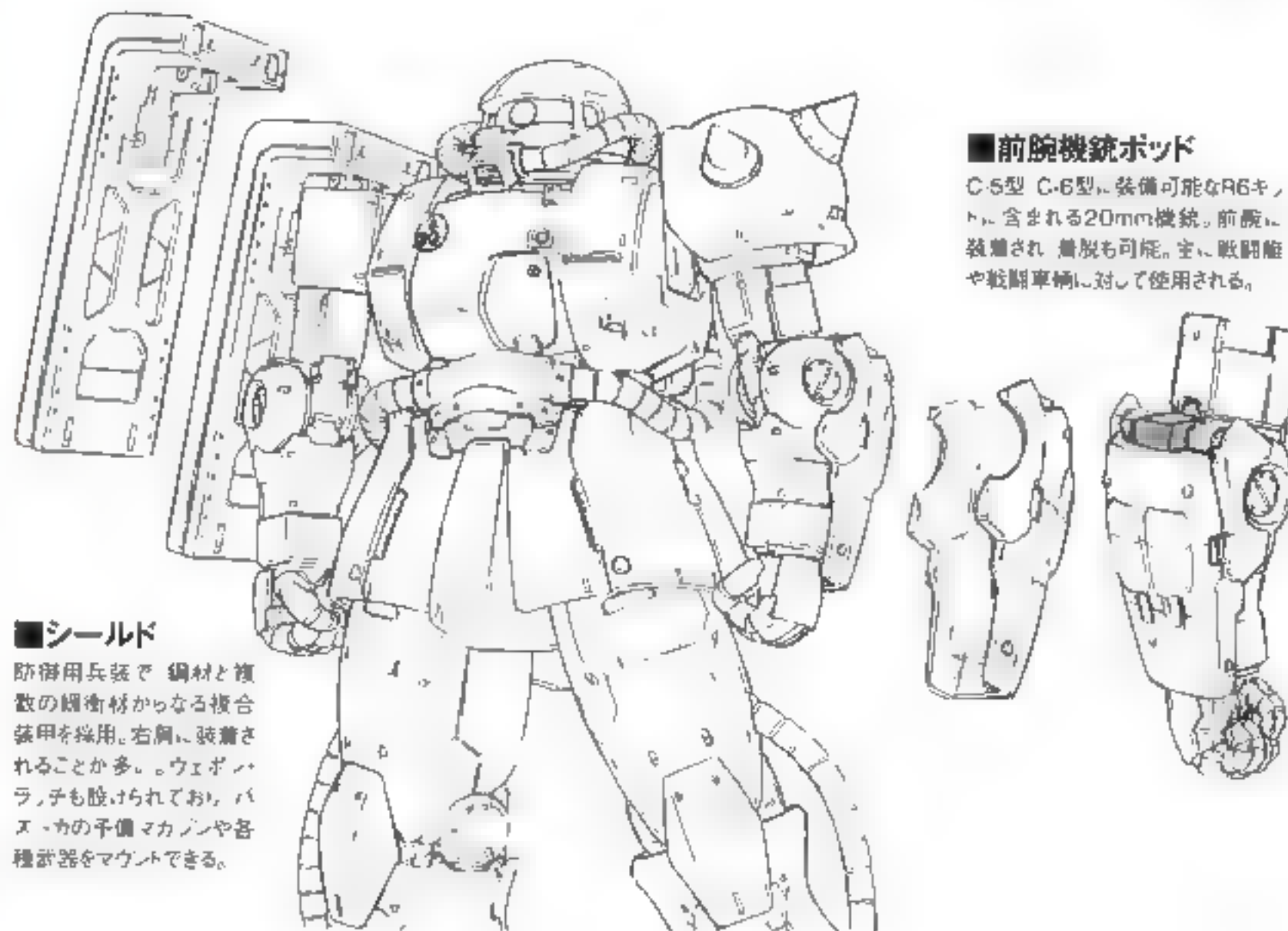
MS用バズ カA2型

MS用バズ カA1型



■ヒート・ホーク

斧型の近接戦闘用武器。ブレード部分が赤熱化し、高熱によって敵機の装甲を溶断する。腰のウェポンラッチに装備する際は、グリップ部分がスライドしてコンパクトになる。

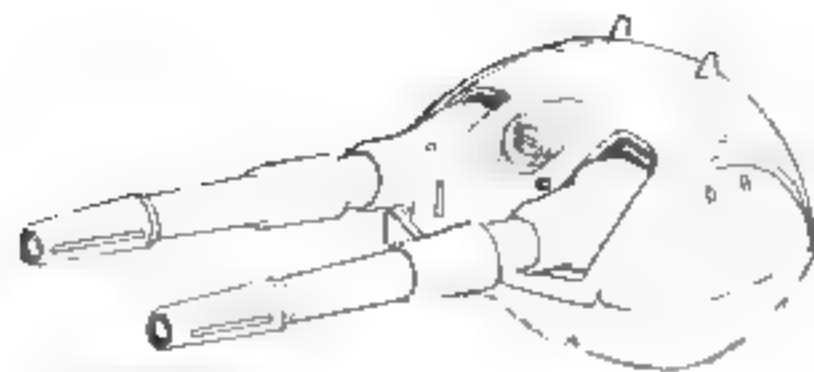


■前腕機銃ポッド

C-5型 C-6型に装備可能なR6キリンに含まれる20mm機銃。前腕に装備され、着脱も可能。主に、戦闘艦や戦闘車輦に対して使用される。

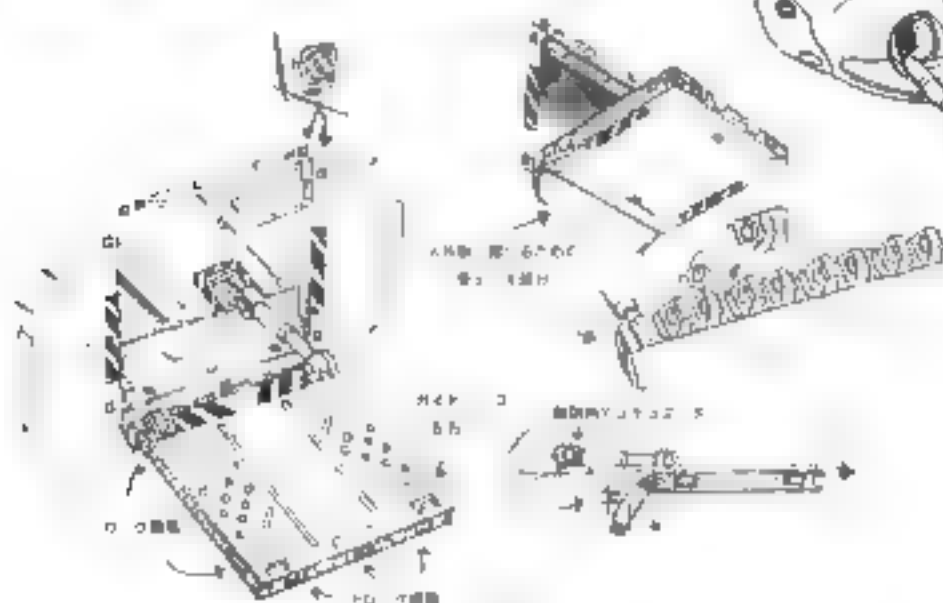
■シールド

防御用兵装で、鋼材と複数の緩衝材からなる複合装甲を採用。右腕に装着されることが多い。ウェポンラッチも設けられており、バズ・カの子機マガジンや各種武器をマウントできる。



■メガ粒子砲

ミノアスキ 粒子をフィールドで圧縮したものが「メガ粒子」であり、メガ粒子を集束して撃ち出すのがメガ粒子砲である。ムサイ級の主機であるブリッジと船体をつなぐメインハッチの3基、計6門が装備されている。操作は射撃管制室で行われる。



■MSハッチ

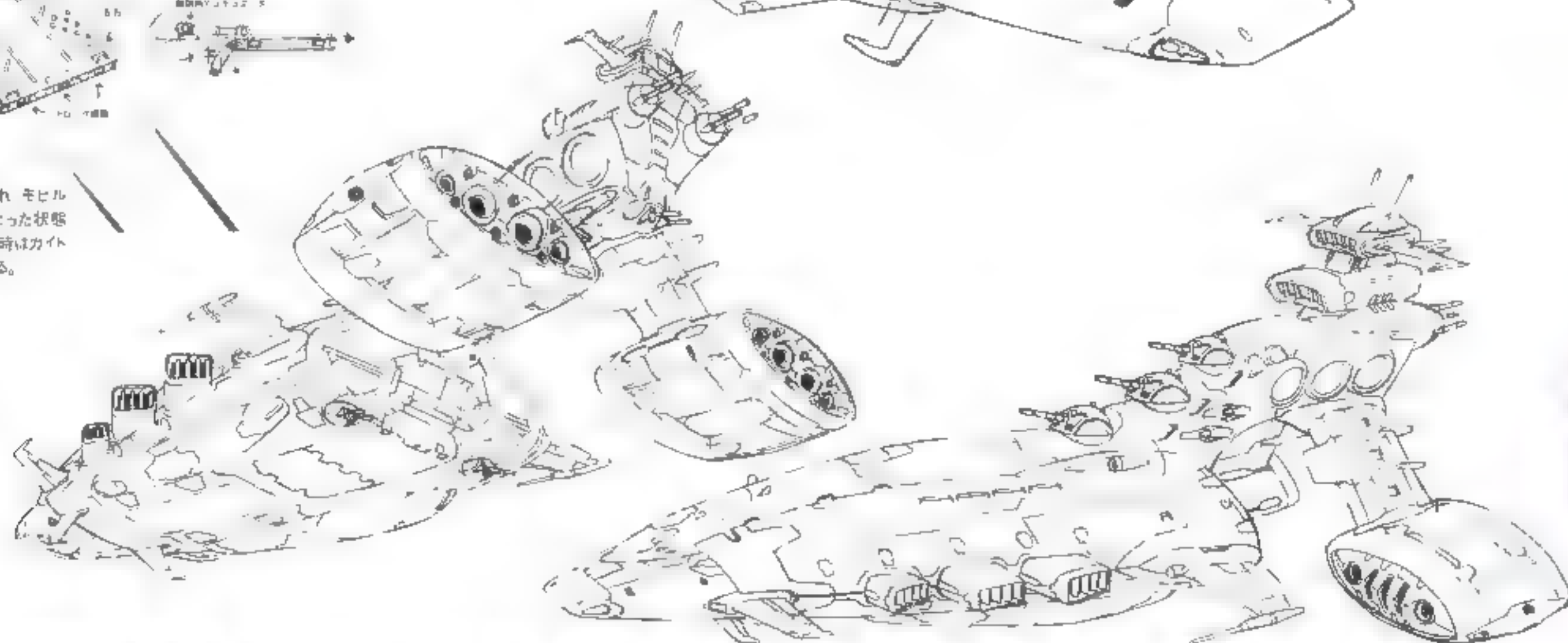
船体後部に設けられ、モビルスーツは仰向けになった状態で格納される。収納時はカイトヒールが照射される。

■ムサイ級軽巡洋艦 初期量産型イオージマ

ムサイ級の量産型は初期型とマイナーチェンジを行った後期型に分かれる。武装やブリッジのアンテナの形状が異なる以外は同一仕様になる。初期型は宇宙世紀0079年1月3日の開戦で本格的に投入され、1月23日のルウム会戦で地球連邦宇宙軍艦隊と激戦を繰り広げた。

独立戦争の準備を進めるジオン公国軍は、地球連邦宇宙軍に対抗する宇宙艦隊の編成が急務であった。そこで軍事運用を前提に民間宇宙貨客船アルカナクラスとして開発、武装化することで、戦時での対応が図られた。それがムサイ級軽巡洋艦である。地球連邦軍の宇宙艦とは異なり、ムサイはモビルスーツを搭載運用を前提に開発されている。

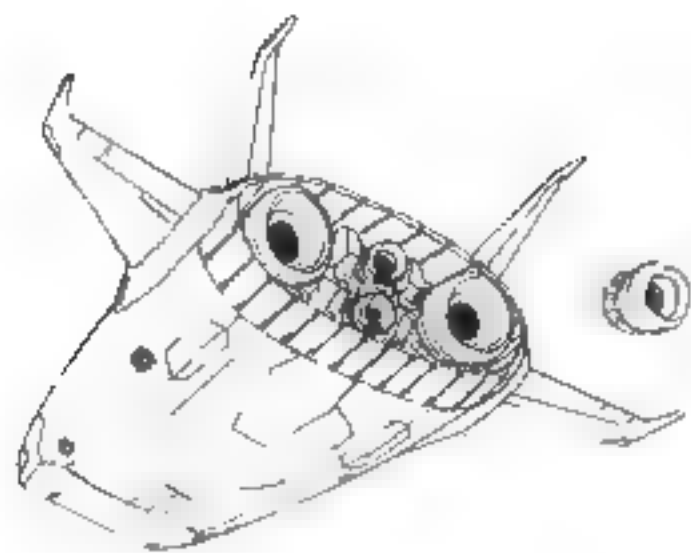
格納庫がスペースの大部分を占める船体、エンジンブリッジが独立した独特の形状を持つ。船体断面を小さくすることで避弾経始に優れ、左右に配置されたメインスラスターにより、軽快な運動性能を獲得している。船首には大気圏再突入が可能な小型艇コムサイを備え、モビルスーツは計16機、船体内格納庫4機、コムサイ格納庫2機、が搭載可能になっている。武装は2連装のメガ粒子砲が3基、ミサイル機関砲が5基など。



ムサイ級軽巡洋艦

メカニカルデザイン
明貴美加

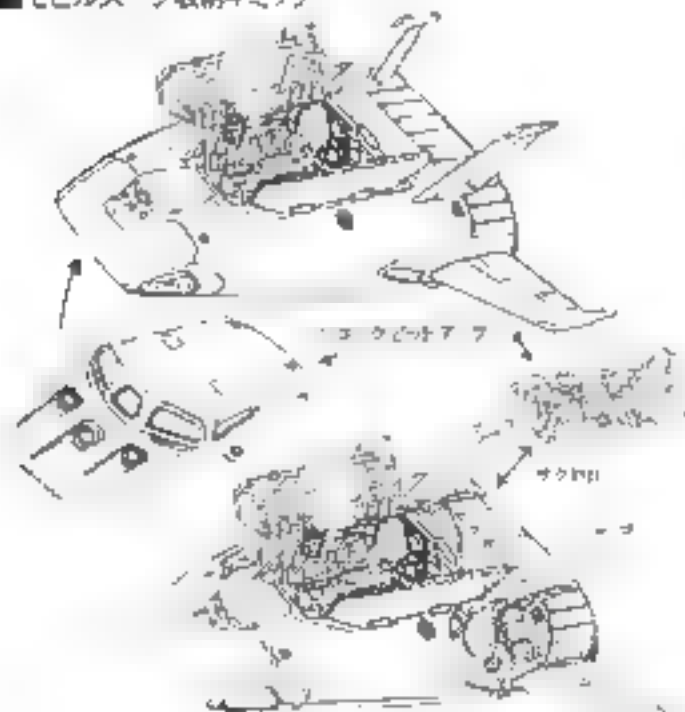
MUSAI-CLASS LIGHT CRUISER



■コムサイ

大気圏再突入機能を備えた宇宙船で、大気圏内の飛行も可能。内部はモビルスーツを2機搭載できるスペースが確保され、固定ベッドもある。ハッチは機体天面に配置されている。

■モビルスーツ収納ギミック



このように、ムサイはザクは2機まで収納可能

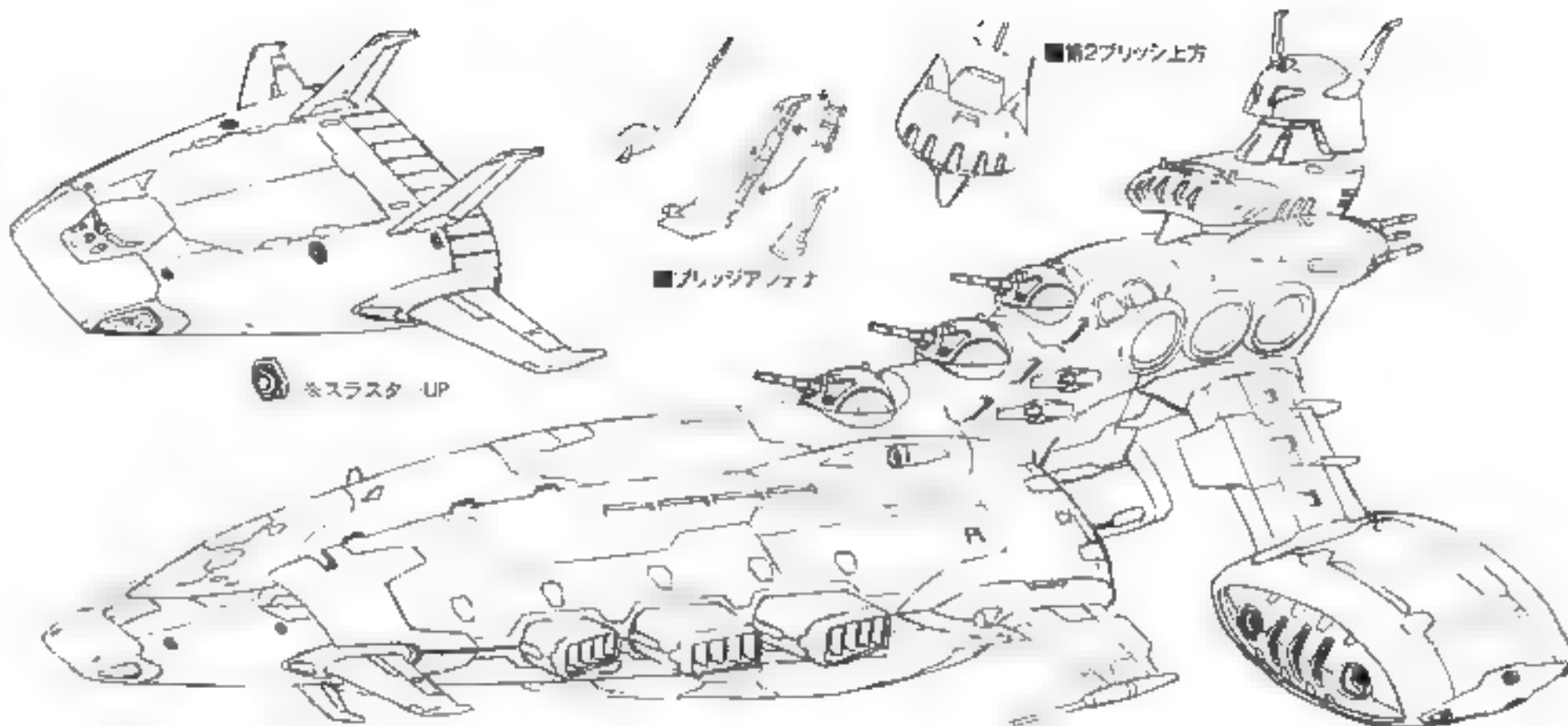
コムサイ内部固定ベッド
ムサイ内部も同じようなベッドで固定します



収納時に少しスライドして、固定スペースを確保します



ザク収納時



※スラスター UP

■ブリッジアンテナ

■第2ブリッジ上方

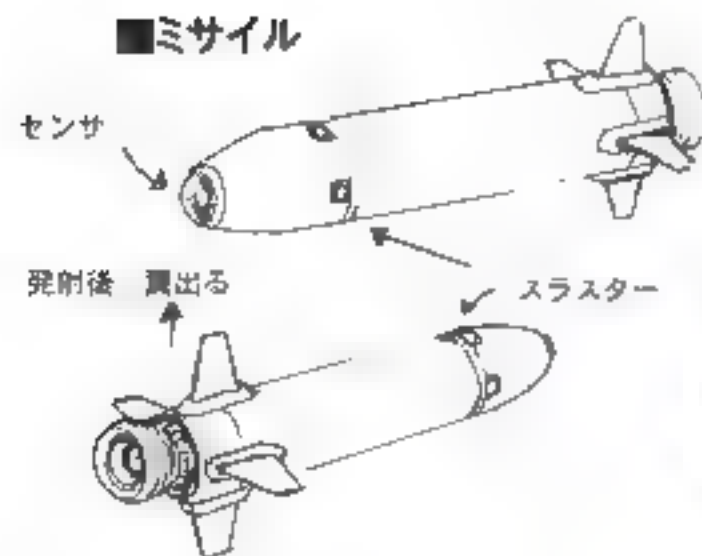


■ファルメルブリッジメカニカルレイアウト 宮本 崇

■ムサイ級戦術軽巡洋艦 シャア専用ムサイファルメル

ムサイ級の改造艦で、量産型より格段に性能が向上していることから「ムサイを超えたムサイ」とも呼ばれている。地球連邦軍の「V作戦」を探る任務を負ったシャア・アハトスルより与えられた。艦長代理はトレン中尉。

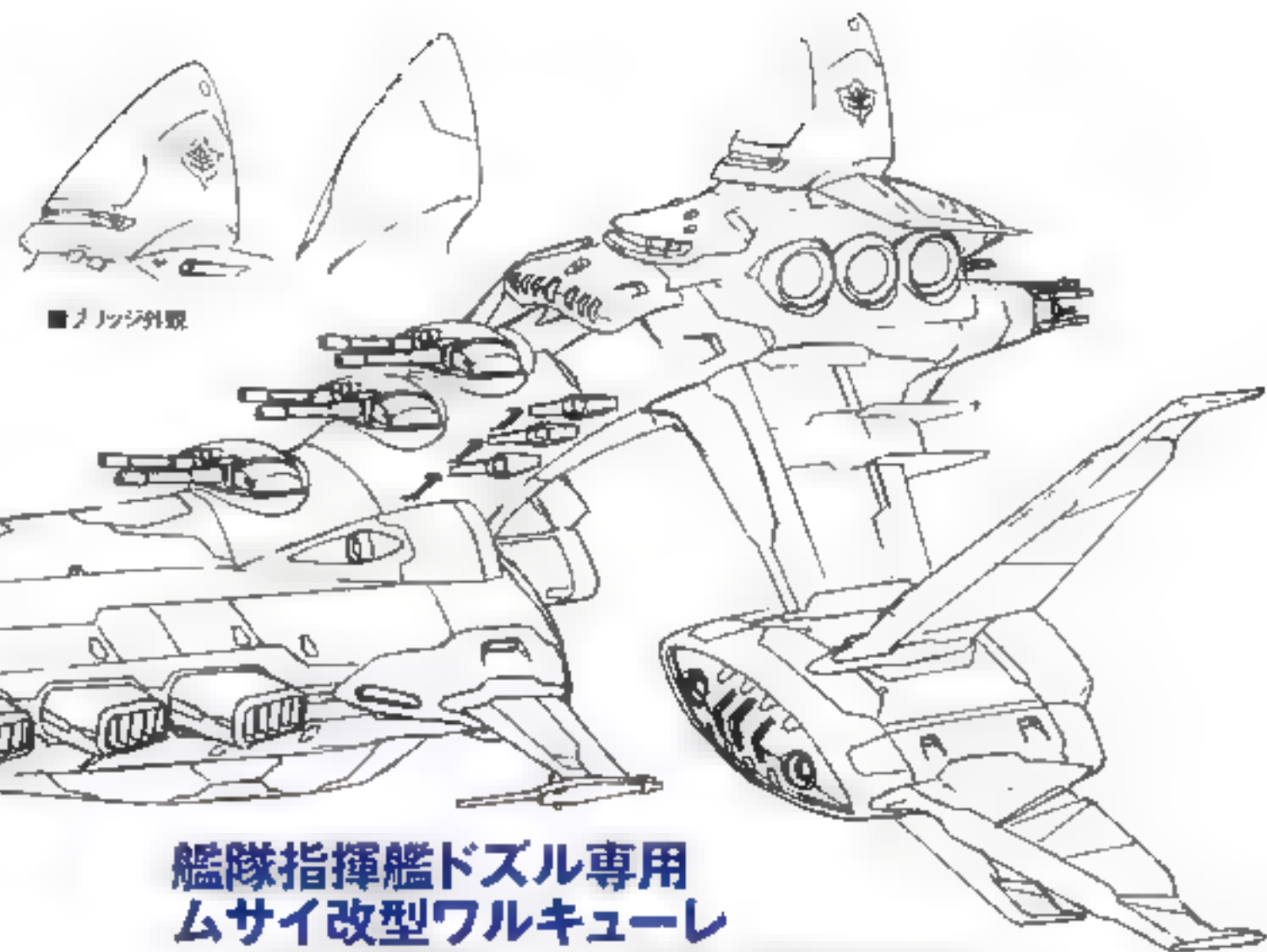
■ミサイル



3000

■フルキューレ メインブリッジ

メインブリッジではトスルが中央で艦隊指揮を執り、後ろに艦長と操舵士が控える。さらに後方のシートに機関士、レーダー士、砲術士らが座る。提督ブリッジはフルキューレ最上部に設けられており、作戦の立案、確認などを行う。

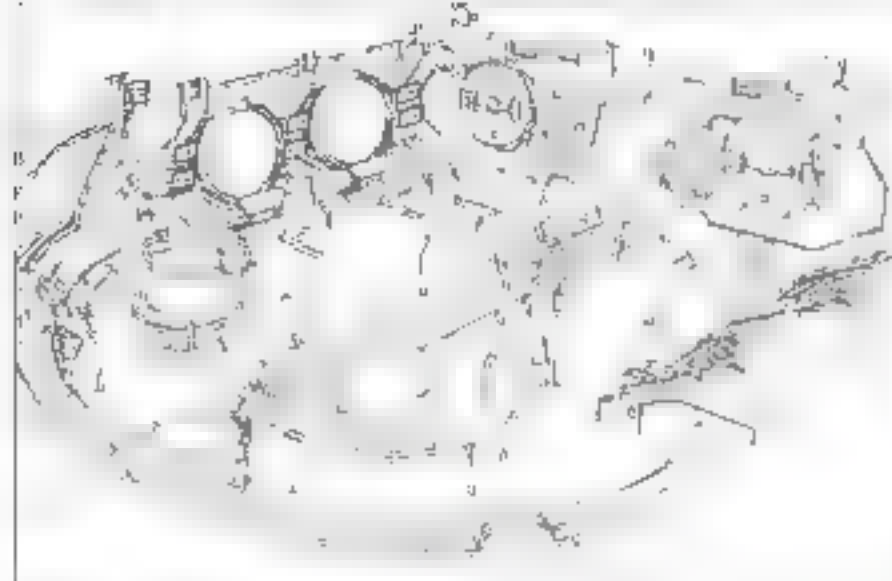


■ブリッジ外観

艦隊指揮艦ドズル専用 ムサイ改型フルキューレ

シオン公国軍宇宙艦隊総司令ドズル・ザハの座乗艦。艦隊を統制する旗艦として再設計され、船体サイズはムサイ級軽巡洋艦から30%アップ。通信機能が強化された。2連装のメガ粒子砲は大型化され攻撃力も向上している。

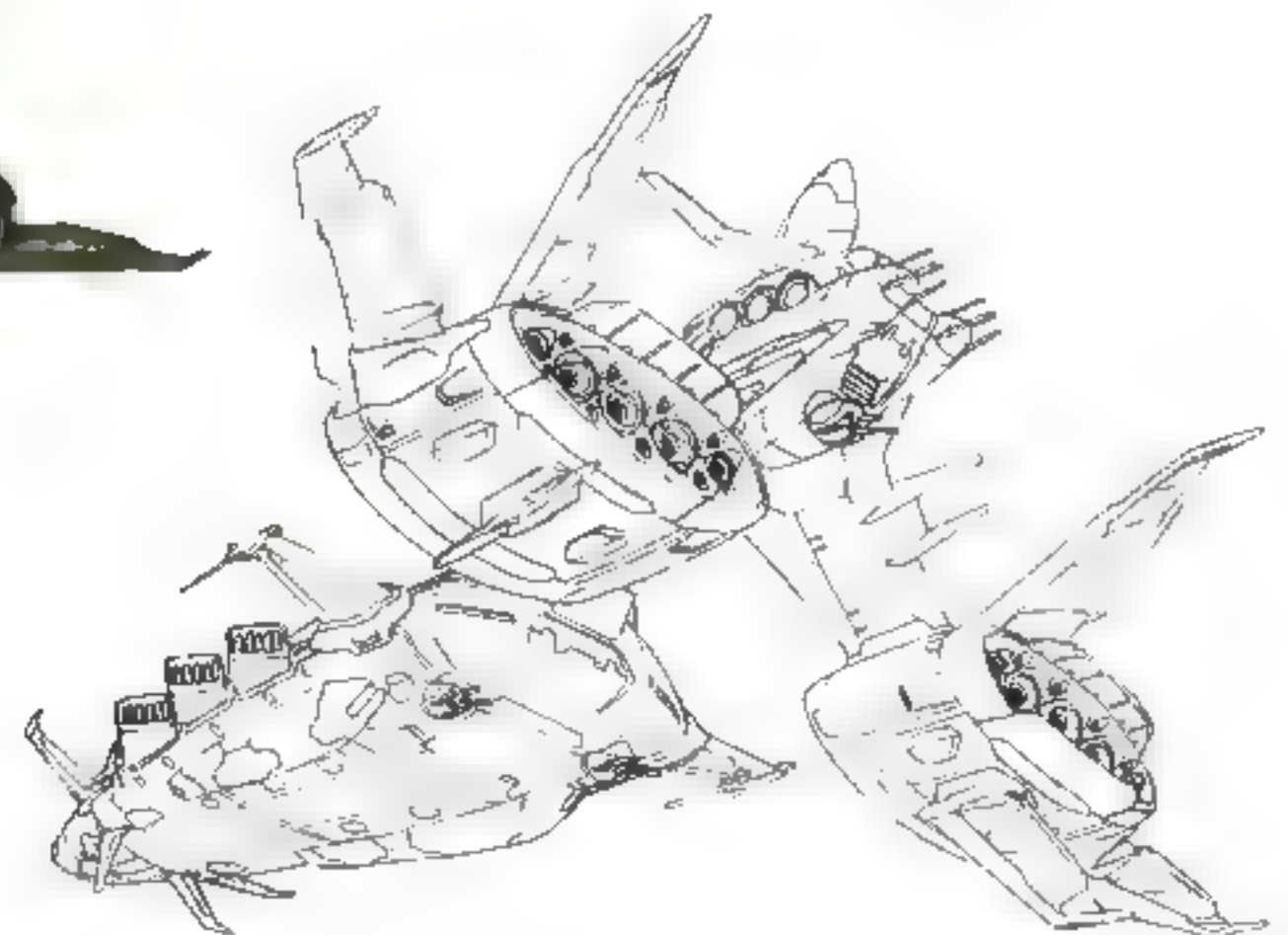
▲▼メカ カルレイアウト 宮本 素



■フルキューレ提督ブリッジ



3000



大出力機関を搭載した重巡洋艦。ムサイ級よりも高速性能、攻撃力、防御力が高く、指揮官クラスが座乗する。モビルスーツ発進用ハッチが艦首側にあり、左右2か所が開く。ルウム会戦では、インスロン少将のレポートバイカウントが確認されている。

3DCG
(パープルウイドウ)



■パープルウイドウ(キシリア専用艦)

キシリアの専用艦で、カラーリングの他に艦首やアンテナの形状など一般型と細部が異なる。一般型の主砲は3連装に対し、パープルウイドウは2連装になっている。宇宙世紀0079年1月3日の月面都市クラナダ攻略戦において、キシリアはパープルウイドウで戦闘に参加し、指揮を執った。

■ブラスン外観

■モビルスーツ発進ハッチ

3DCG
(レッドバイカウント)



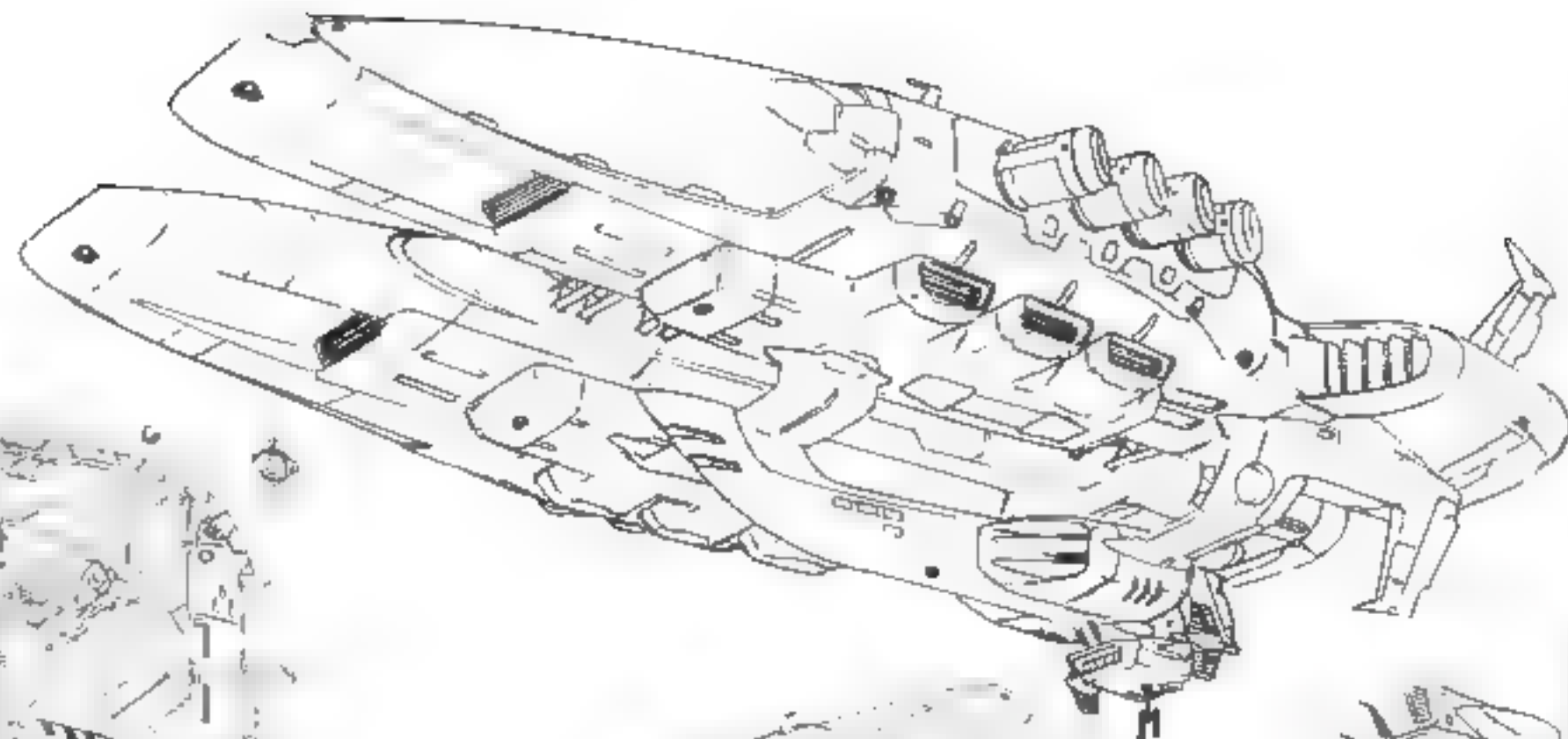
チベ級高速重巡洋艦

メカニカルデザイン
山根公利

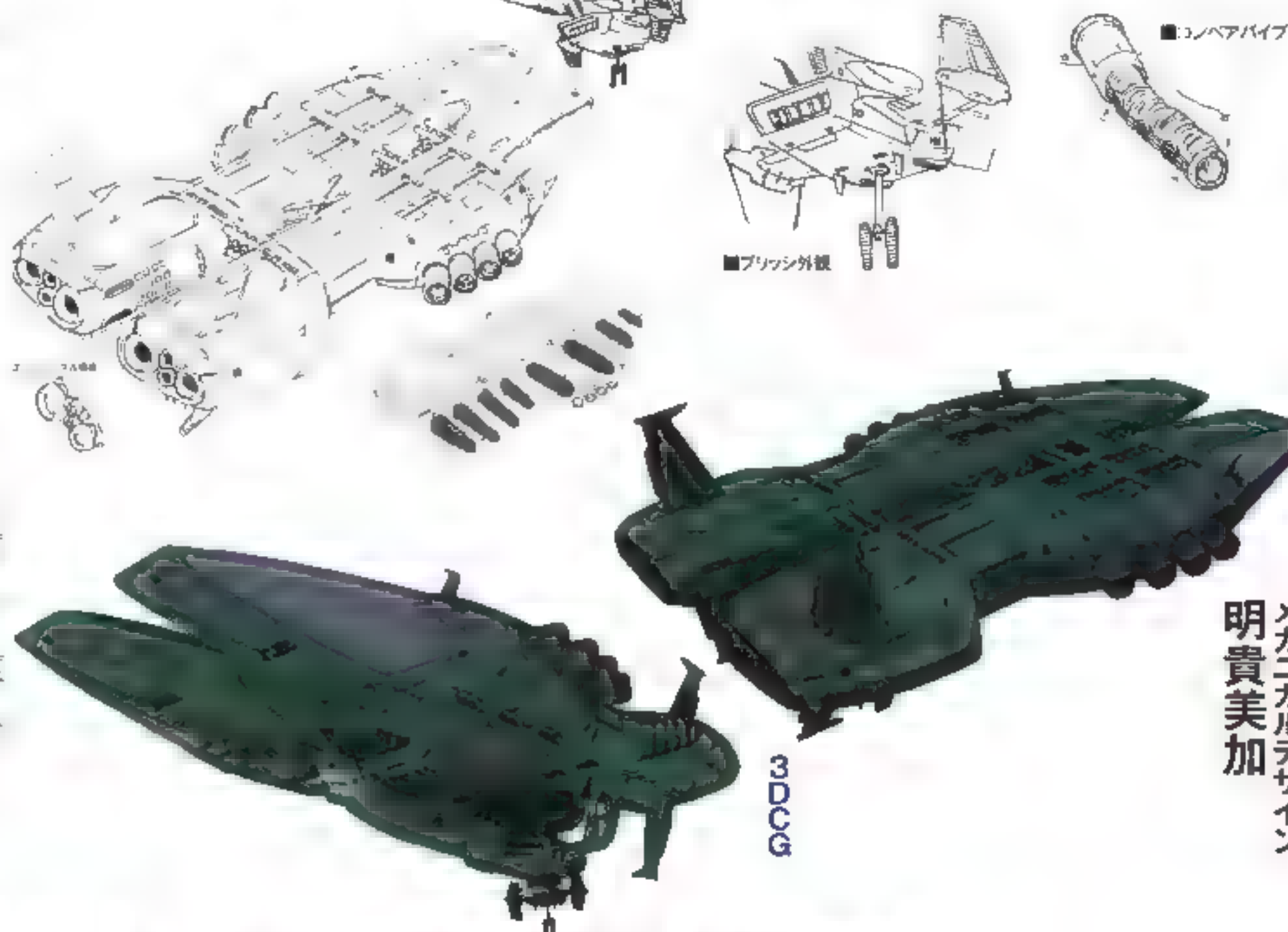
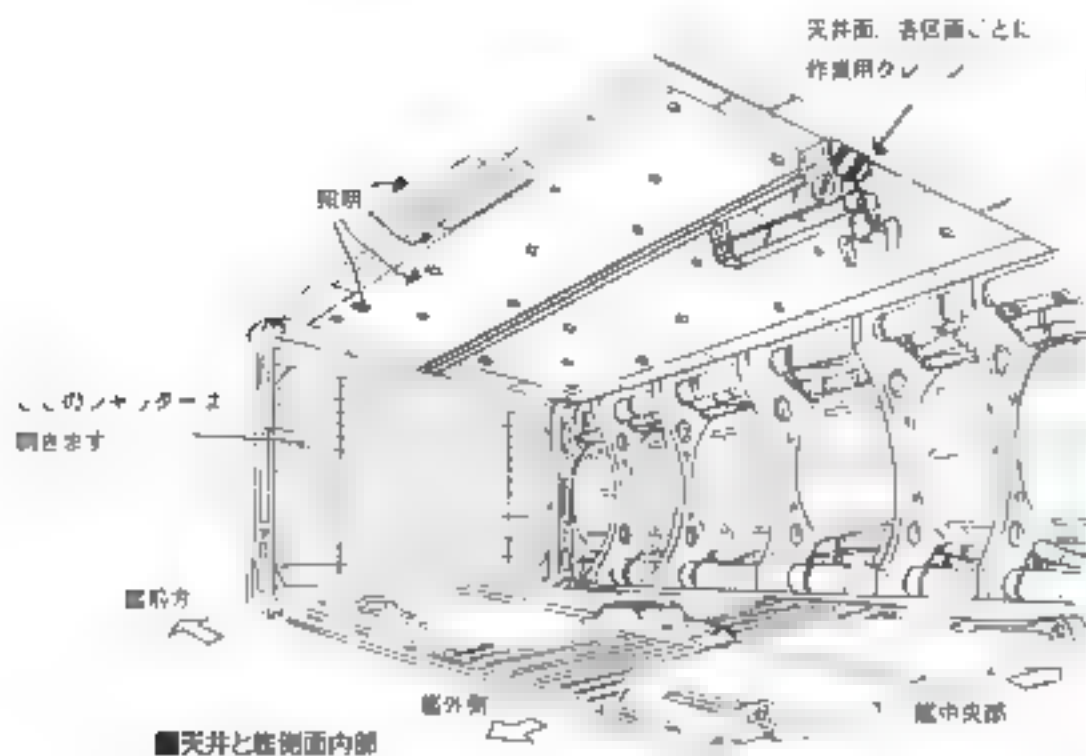
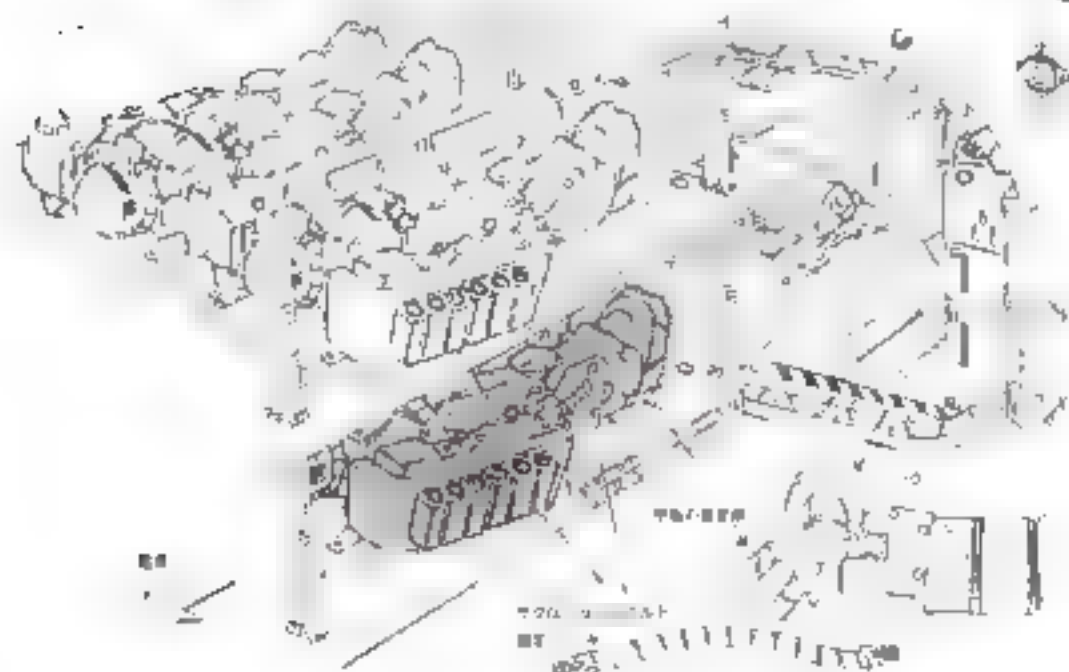
CHIVVAY-CLASS HIGH-SPEED HEAVY CRUISER

構造概要

前部の格納庫は上下2層でさらに3区画に分けることができる。モビルスーツは1区画に2機収納され、輸送時はベルトで固定される。片舷に最大12機、計24機が搭載可能である。出撃時は両舷前部のハッチが開き、作業用クレーンがモビルスーツを引き出して発進させる。



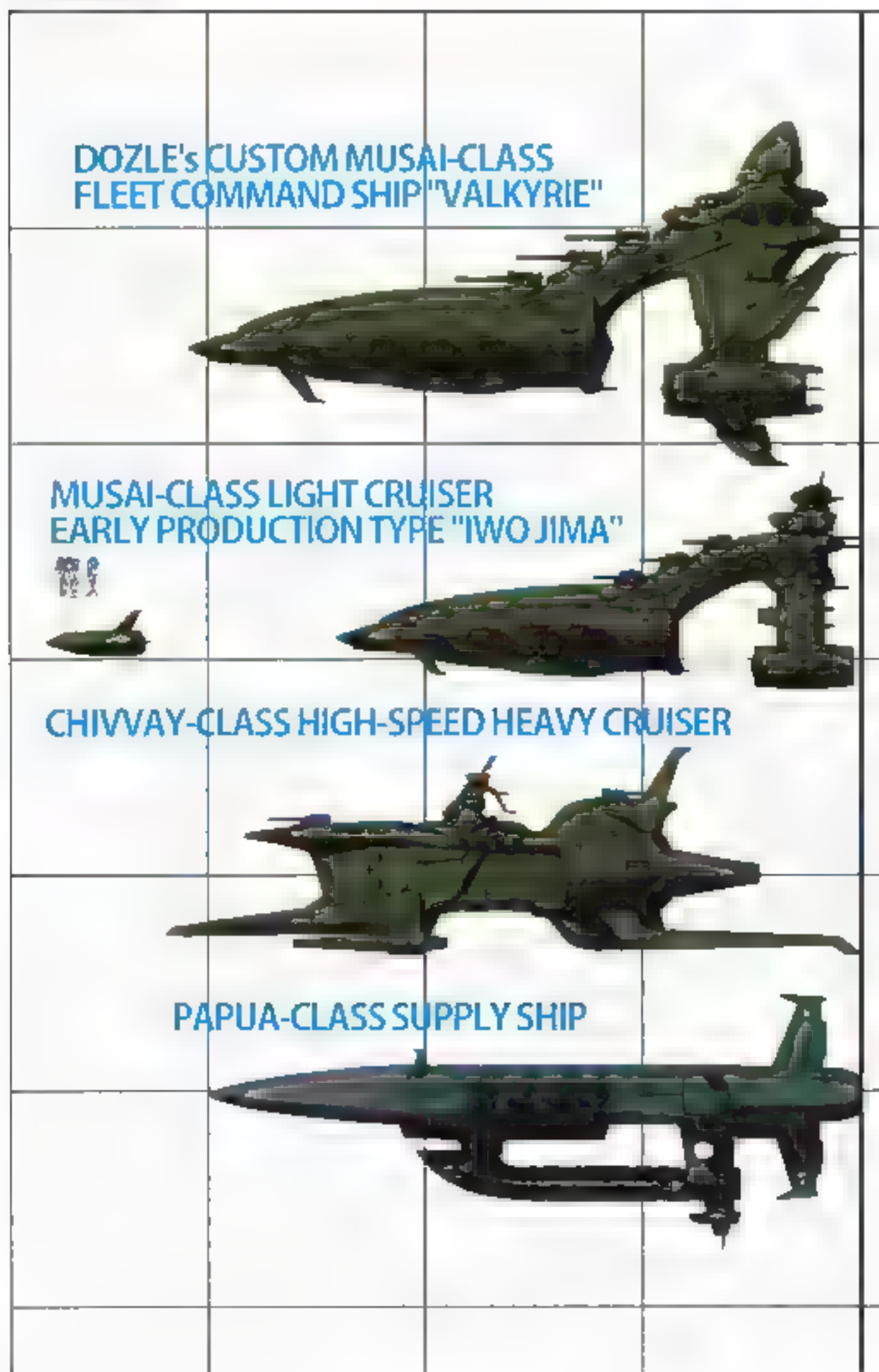
シオン公国軍の輸送艦。双胴型の船体は輸送物資用の積載スペースと推進剤用のタンク、エンジンが占め、ブリッジその他の施設は船体の下部に配置されている。船体両舷に並ぶ円筒型のユニットは、宇宙空間で他の艦船へ物資を運搬する際に使用される。円筒型ユニットから伸びた蛇腹状のパイプが補給対象の艦船と接続。繋がった内部で物資が運ばれる。武装は2連装の機銃のみ。ルウム会戦において、バプア級はモビルスーツの簡易母艦として改修され、特別強襲大隊を戦闘宙域へ輸送した。



バプア級補給艦

メカニカルデザイン
明貴美加

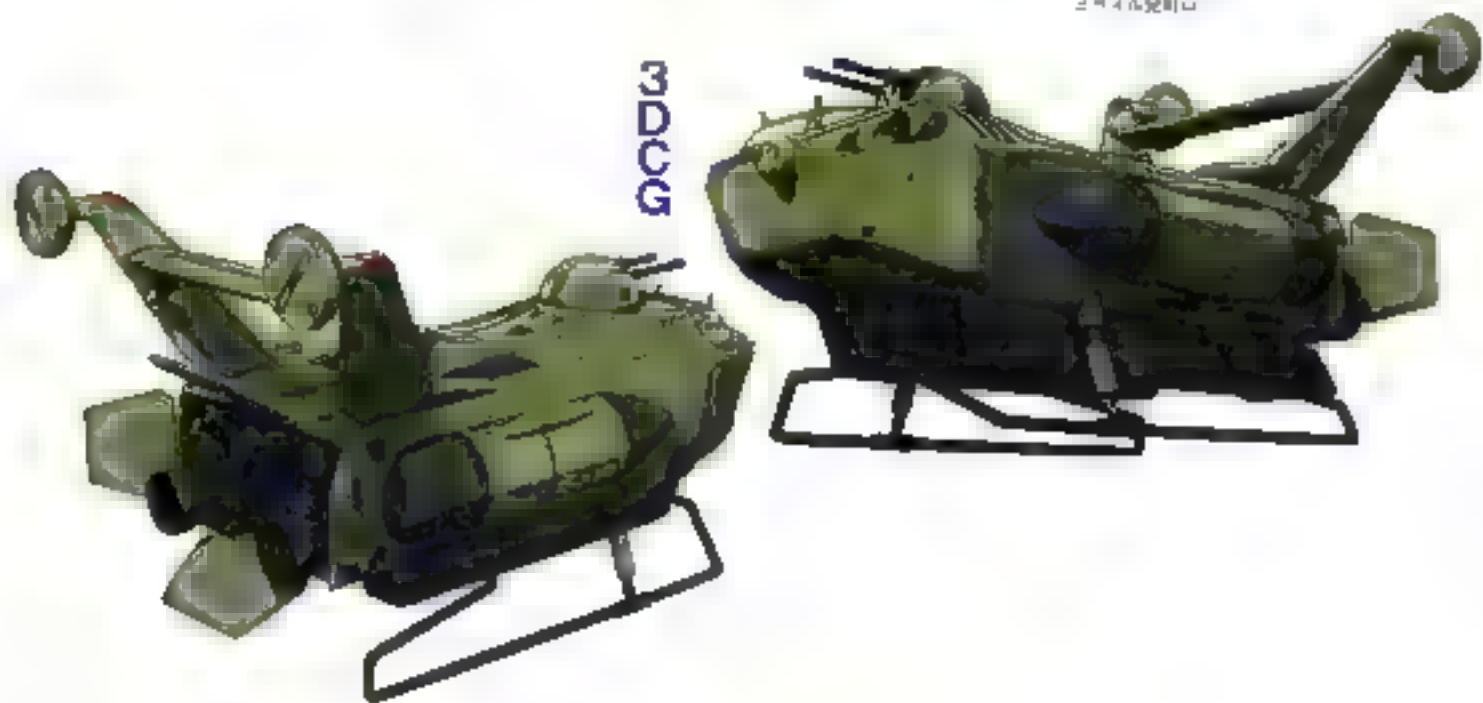
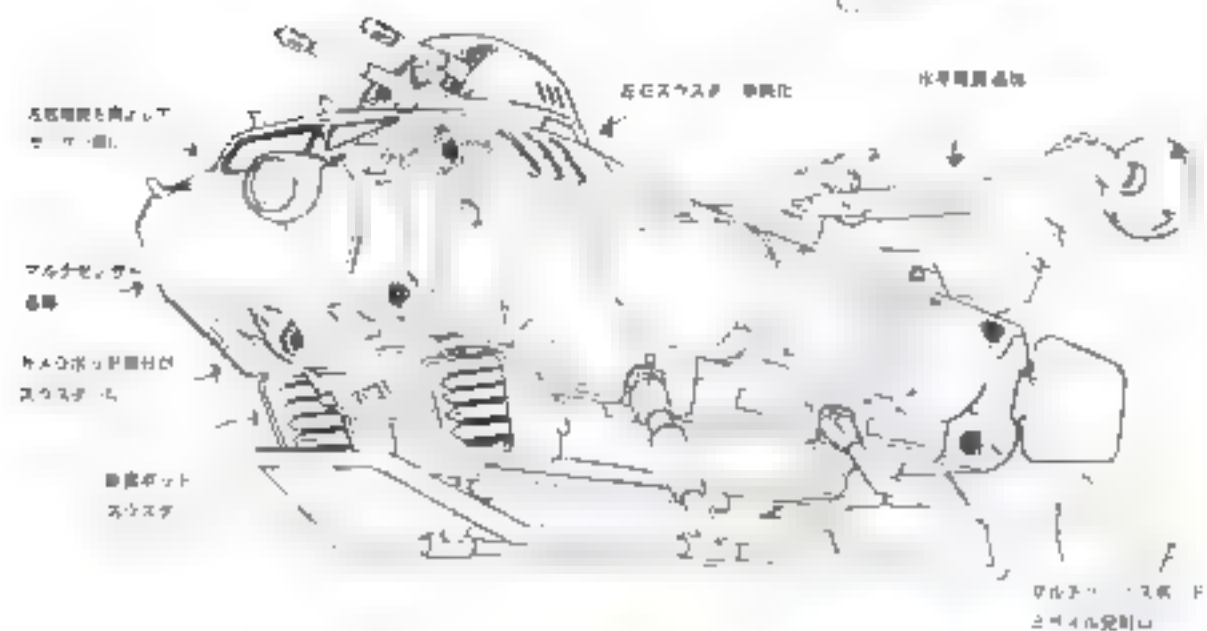
PAPUA-CLASS SUPPLY SHIP



GWAZINE-CLASS SPACE BATTLESHIP

掃海艇

地球連邦軍 各サイトで広く使用されている小型宇宙艇を掃海作業用に改修したもの。機首にセンサーを内蔵し、水平尾翼やスラスタが追加されている。武装は2連装機銃とミサイル。2艇が連携して大型の網を展開し、浮遊するデブリを回収する。

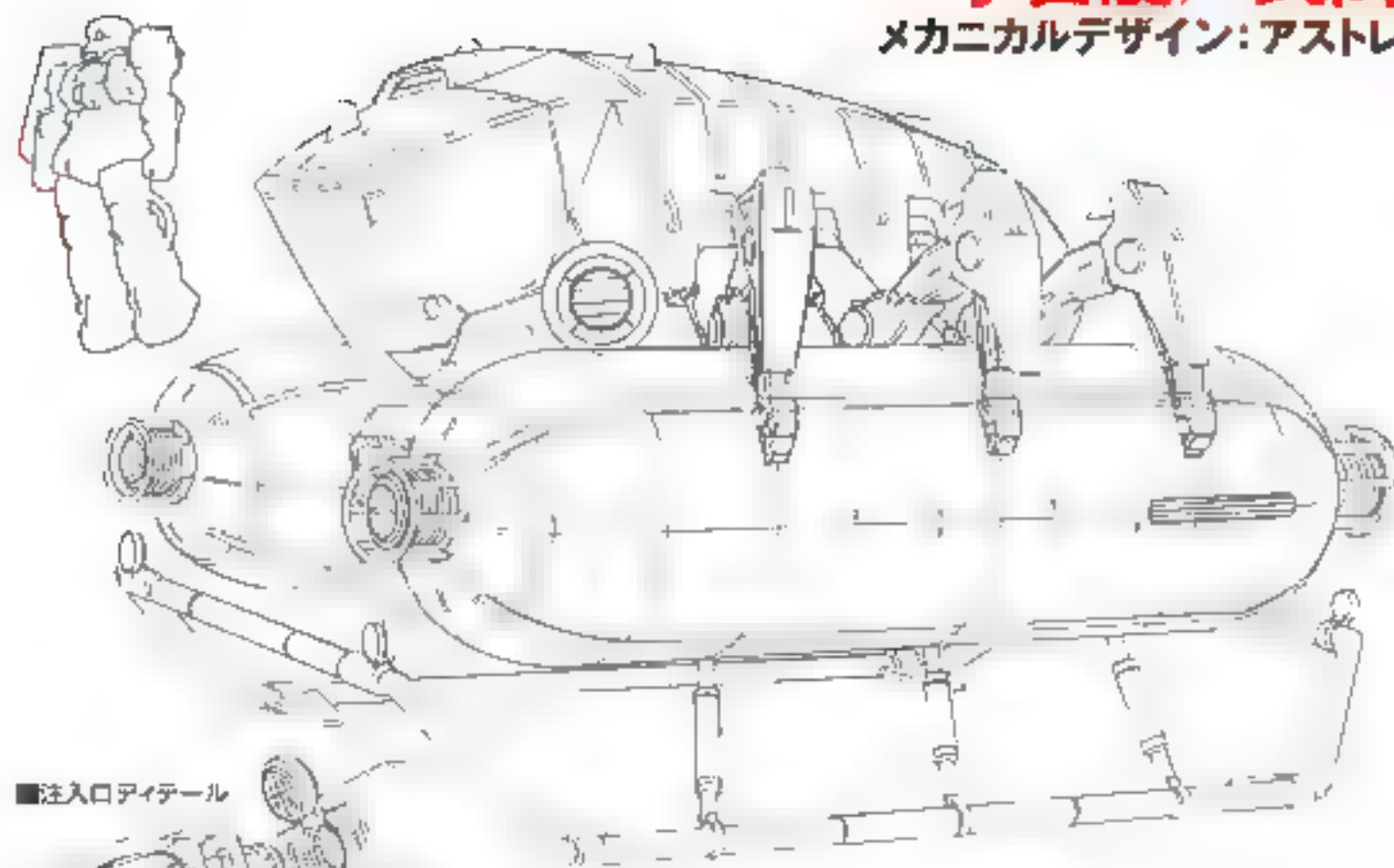


宇宙艇／民間船

メカニカルデザイン: 明貴美加

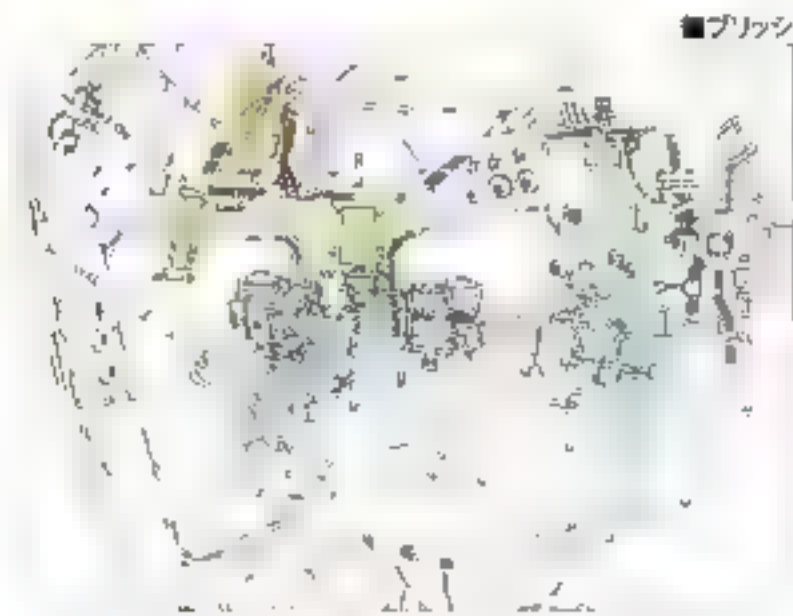
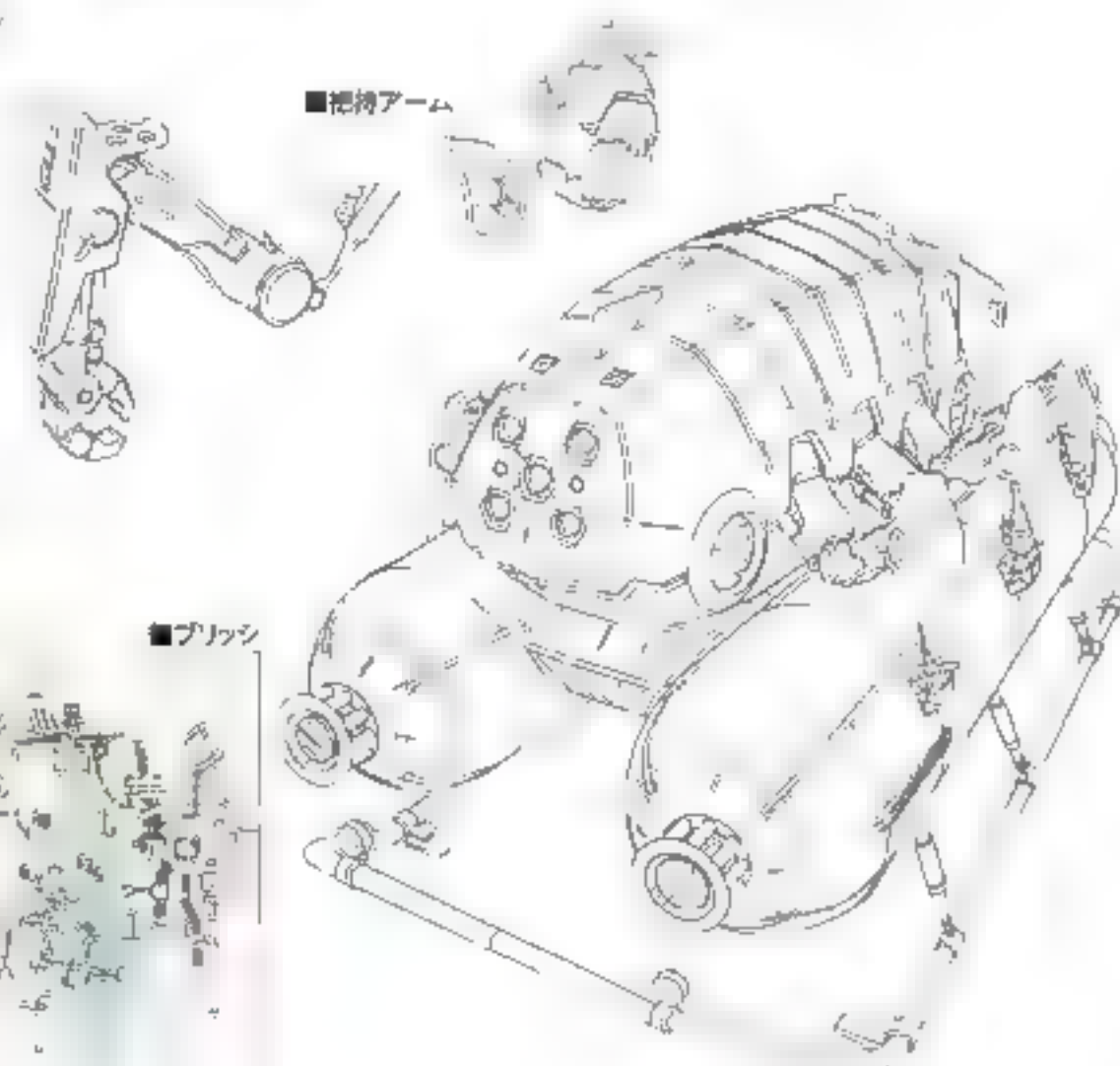
宇宙艇／民間船

メカニカルデザイン: アストレイズ

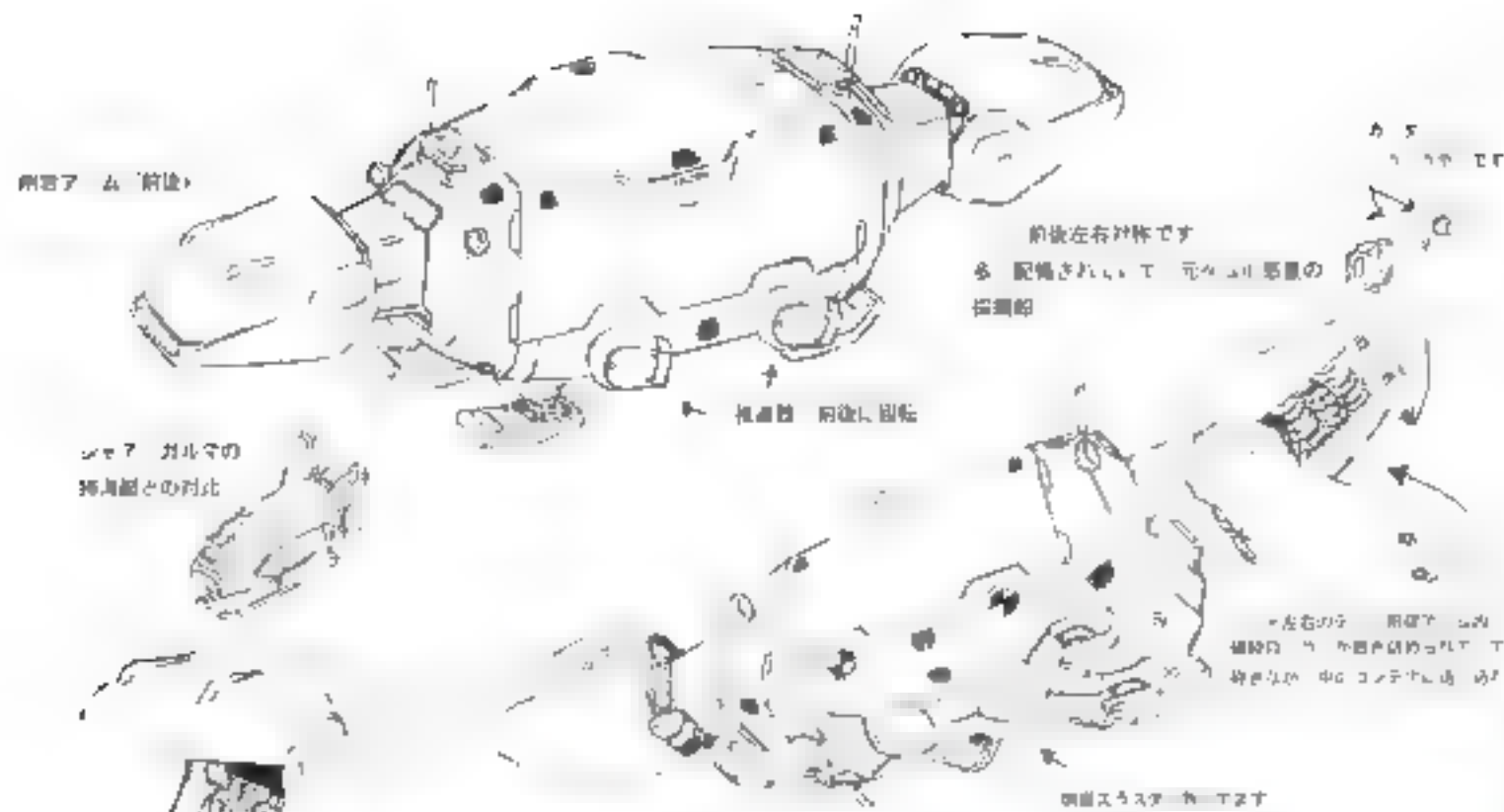


GGガス注入艇

本来は宇宙生活に必要な気体や液体をコロニーへ運搬し、各施設へ注入するために開発された宇宙艇であった。それを軍用に改修し、「ブリティッシュ作戦」でアイランド・イフィッシュへ「GGガス」を注入する際に使用された。GGガスの注入作業はコクピットで行うことができる。

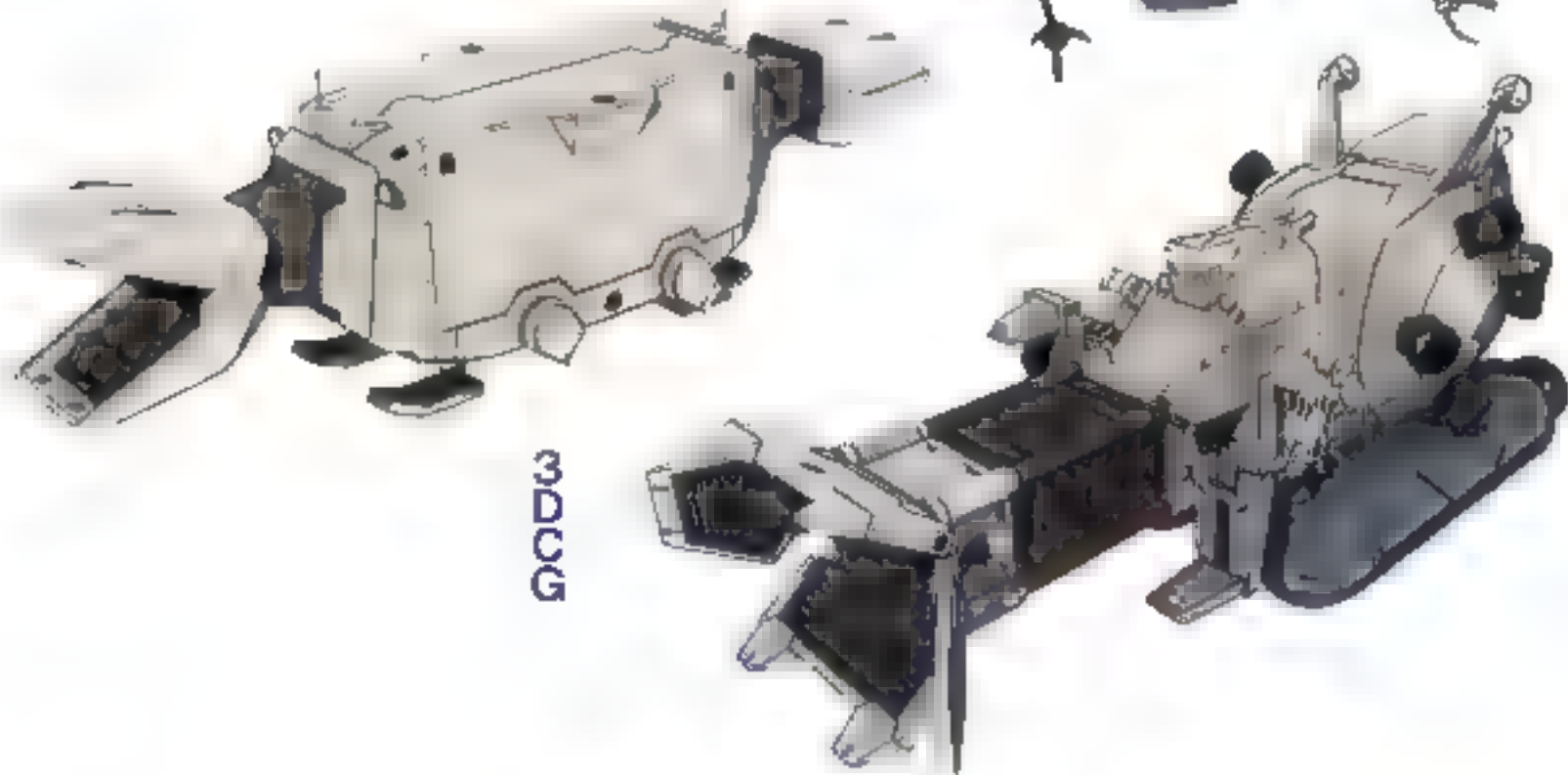
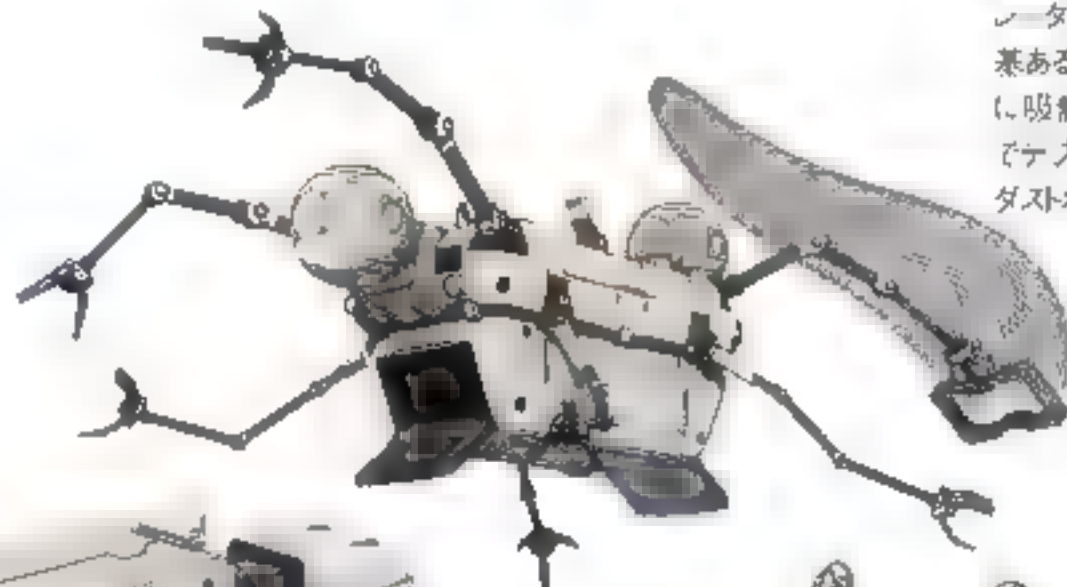


◀メカニカルデザイン
山根公利



デブリ回収船 ハックマン

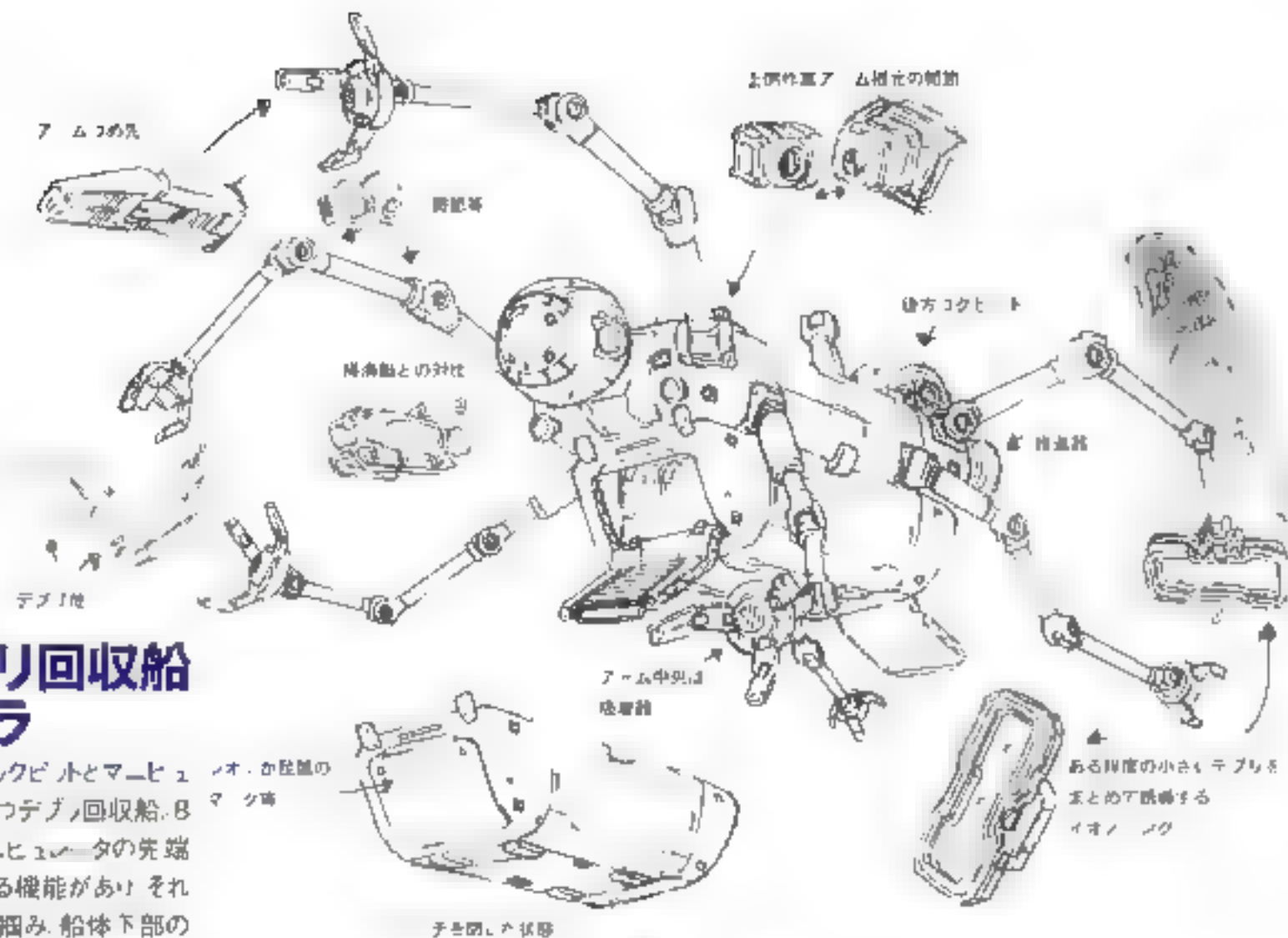
小惑星の資源採掘用に開発された作業船を、デブリ回収船に改修したもの。前後にハ虫類の口を思わせるアームがあり、内部に破砕口。ラが並んでいる。デブリは砕かれてコンテナ内に送り込まれる。



30003

デブリ回収船 タララ

前後にコックピットとマニピュレータをもつデブリ回収船。8基あるマニピュレータの先端に吸着する機能があり、それでデブリを掴み、船体下部のダストポットへ回収する。



デブリ回収船 タイソン

掃除機をそのまま巨大化させたような構造をもつデブリ回収船。前面に吸引口があり、浮遊するデブリを吸着して回収する。回収したデブリは船内で粉砕され、ダストポットに溜められる。

戦車／車輛

メカニカルデザイン：山根公利

8輪装甲車

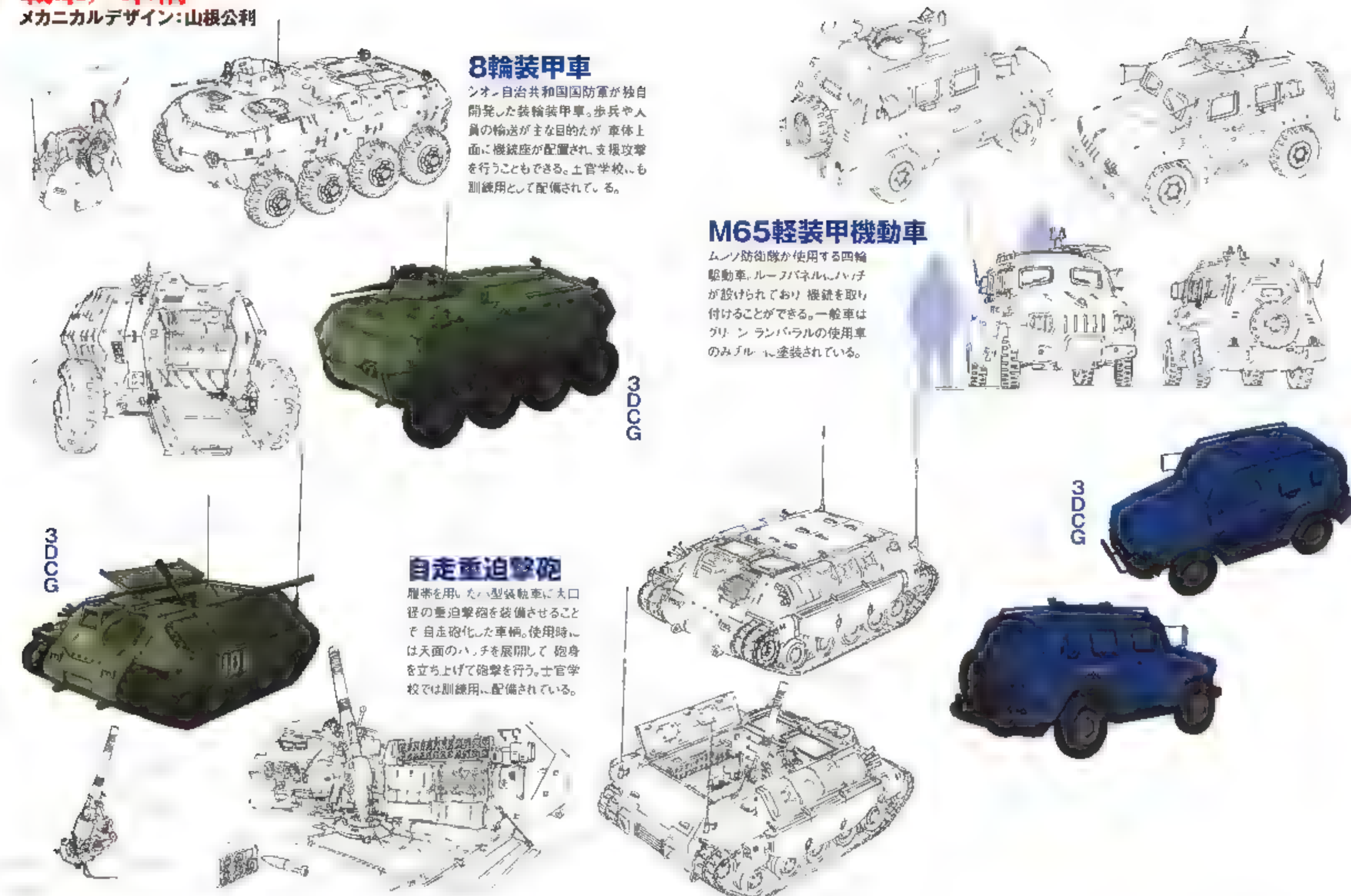
シオン自治共和国国防軍が独自開発した装輪装甲車。歩兵や人員の輸送が主な目的だが、車体上面に機銃座が配置され、支援攻撃を行うこともできる。士官学校にも訓練用として配備されている。

M65軽装甲機動車

ムノノ防衛隊が使用する四輪駆動車。ルーフパネルにハッチが設けられており、機銃を取り付けることができる。一般車はグリーン、ランパラルの使用車のみブルーに塗装されている。

自走重迫撃砲

履帯を用いたハ型装軌車に大口徑の重迫撃砲を装備させることで自走砲化した車輛。使用時には天面のハッチを展開して砲身を立ち上げて砲撃を行う。士官学校では訓練用に配備されている。



安彦良和の絵を表現するということ

総作画監督 西村博之

安彦良和が描く唯一の絵をアニメーションで表現するのは、経験値の高いアニメーターでも容易くない。そこでサンライズが総作画監督として白羽の矢を立てたのは、数多くの作品に関わり、アニメ業界でその実力を高く評価されている西村博之だった。西村は安彦の絵の世界＝「THE ORIGIN」をどのように捉え、作画のクオリティを作ったのか。

THE ORIGIN
西村博之 氏（左）と安彦良和 氏（右）
制作会社 サンライズに所属する西村氏は、数多くの作品に関わり、アニメ業界でその実力を高く評価されている。本作「THE ORIGIN」の総作画監督を務める。また、本作の作画監督を務める。

安彦良和にしか描けないムードを アニメーションとして再現するために

自らに課した
安彦良和というハードル

「初めに『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』に参加された経緯をお聞かせください。」

8年くらい前に重組重堂（しむぐみむどう）時代から知り合っていた小林常人（しんじょう じん）さんと呼ばれ、里神（The Armature）という作品でキャラクターデザインと総作画監督を担当しました。このとき初めてサンライズ作品に関わらせていただいたのですが、その後「ガンダム」の企画があるから参加してほしい、という打診を受けたんです。具体的に動き出すまで時間があったので、その間はサンライズに机を置いて、「ダンハール戦記」の手伝いをしていました。しばらくして「THE ORIGIN」の企画が動き出し、総作画監督の依頼を受けたんです。

「THE ORIGIN」がアニメ化するという点については、どんな感想をお持ちでしたか？」

驚きよりも、あ、そうなんだ」という感でした。僕が世代は機動戦士ガンダムを高校生のときに見ていますし、安彦（良和）さんといえば、僕らにとってはスハスタ。そんな方の作品に、自分でののかな、とへへ感はありませんでした。これまで「ガンダム」への関わりはない、守ってしまえば門外漢。当初は企画のスケールもはつきりしていなかったこともあって、谷口理（プロデューサー）は「作監ならも、と若い人が良くないですか？」と答えていました。最終的にやることになったわけですが、それなら頑張るしかないという意識でした。ここでまた、分の絵のレベルを引き上げることできるかもしれない。そんなハードルとして安彦さんの絵ならある意味最高峰ですからね。

実際に作品に参加されて、まずどのような作業から進められましたか？」

この作品を作るにあたって、新設のスタジオ（オリジナルスタジオ）を作る」という話は、谷口プロデューサーから聞いていました。それでも実際の進行はまだ先だったのだ、ひとまず安彦さんの絵に慣れる意味もあって、漫画原作を見ながらモブ関係のキャラからソノを切り始めたんです。

安彦さんが参加されることは、どの段階で知りましたか？」

最初の段階では、「安彦さんは（アニメには）関わりがない」ということだったんで

す。途中から総監督としての参加が決まり、そこで僕の仕事もちよつと変わってききました。安彦さんはメイ・キャラクターデザインに慣え、ラフ原画もコンテも描かれますからね。コンテラフの段階で芝居もすべて作りますから、総作画監督というなら、本来は安彦さんがその立場でもあるんです。僕はそれを支える役だと思っています。

「安彦さんがコンテを手がけることは、作業に大きな影響を与えますか？」

それはもうまったく違います。安彦さんは非常に繊細なキャラクター表現をされる方。シーンごとの目指すべき表現がコンテに描かれているのと、描かれていないのは、解釈がまったく違います。特にコンテ絵ですでも雰囲気がかかるように描いてくたさるので、ムードの掴み方はまるで違いますね。漫画原作の再現度を目指すのであればそれが最良で、安彦さんが参加された時点で、僕の仕事のハードルはかならず上がったと言えます。

安彦キャラに漂うのは
再現不可能なムード

「安彦さんはアニメ業界から長く離れていましたが、考え方の違いは感じましたか？」

一番きいのは、作品に要求される「仕上がり」のクオリティが、昔と今ではレベルがまったく違うことです。今はデジタルもあり、撮影の細かさも以前とは比較できません。安彦さんの時代であれば、普通に作画を1期すればオーケーだったんです。現在ですとデジタル処理や撮影処理が数段階で入ってきます。でも、「作画で全部できる」というのは相当すごいことなんです。アニメーターとしての安彦さんの実力は現在でもすごいですし、今でも僕は勉強させてもらっている感です。

「安彦さんが描かれる絵の特徴は、どんな点だと感じますか？」

現在はカメラや構図中の考え方に寄りかちで、キャラクターの顔を全面に出すという傾向は減っていますか。安彦さんはどこか、キャラクターの顔が中心なんです。一般的な演出家だと、そこまで絵（作画）に負担をかけられないと考えてしまふ。でも、安彦さんはキャラを描けてしまふから、とにかく画面でキャラが動くんぞ動かし、動きをしない」たすで言えば、今のアニメのほうか動いています。ア・

メインの芝居と言っても、「動きがよい」とこと、キャラクターの芝居が伝わる」とことは、まったく別の話なんです。「動きがよい」というのは、やればできます。頑張って描けばいいだけなので。一方で、キャラクターの芝居が伝わる」というのは、あたかもそこにキャラクターが存在しているように感じられるという意味ですから、難しさのレベルはまったく違うんです。安彦キャラには独特なムードが存在しているので、再現するのは本当に至難の業です。技術的なものや理論よりも、これは「ムード」としか言いようがないんですよ。

——その特性を他のスタッフの方に伝えるのは、相当高いハードルですね。

安彦さんのコンテもありますし、状況によっては安彦さんの指示もありますから、そこをうまく翻訳するように原画スタッフに指示を出すのが僕の仕事です。さすがに分かりづらいと思うときはクリーニングするなり、明確な指示に変換します。特に若いアニメーターは、昔の文脈がピンとこないみたいなんです。僕は昔の現場からいる人間なので、安彦さんと若い人との橋渡しができるんです。

——今回は絵コンテをそのままレイアウトとして使えるシステムを採用されていますが、この作業についてはいかがですか？

コンテ絵を拡大してレイアウトの下地にしてはいるんですが、安彦さんの絵はコンテの小さい絵でも、芝居の意図が分かりやすいんです。普通はコンテだとラフに描かれる力が多いですが、安彦さんの場合は小さいコンテのコマに、しっかりした絵が描か

れているんですよ。デトズも画面の割り方も、演技に必要なものかすべて入った絵になっていて、そこは本当に感じしますね。しかも、安彦さんの場合は自然にそう描けてしまうのと思います。必然的に出来上りのコンテにすべての情報が入っている感じだと思います。

——そういう詳細なコンテで作業することに関しては、どんな印象をお持ちですか？

自分の経験として、こうしたやり方は初めてではありません。過去「ドラえもん」に参加していたとき、芝居努力家さん（※）も詳細なコンテを描かれる方でした。現在も同じ手法は分かっていますが、当時は芝居さんのコンテを元にレイアウトを起していましたからね。本場にうまい人がコンテを描いていけば、レイアウトとして問題はありません。コンテの設計の段階で、すでにやりたいことが小さくされていますから。特にアニメの作業工程の中では、レイアウトのチェックが一番時間を食いますし、分相も難しいこともあって、今回はかなり手間を省けました。だからといって作るのが楽かといえば、そんなことはないんですけどね。

——特にどんな点が難しいところでしたか？

安彦さんのラフをなぞっただけでは再現されない部分があって、細かい描写には気を遣いました。特に目や眉の描写が繊細で、そのままでは伝わらない場合があるんですよ。ちよつとだけ目線を交えていたり、まぶたや目の線が変わっていたりするんです。皮膚感が大事な絵なので、どの程度ま

で徹底させるかという点についても難しいところでした。原画スタッフにはテレコム（※）やスタジオブリ（※）出身の方もいて、そういう方々のセンスにはずいぶん助けられました。それこそ友永和秀（※）さんも原画で参加されているぐらいですから。「THE ORIGIN」の丁寧な芝居を支えているのは、こうしたスタッフの特徴が出てくるからでしょうね。今時のスタイリッシュな芝居ではなく、ある意味地味くて、キャラクターの心情によるアクションが多めなんです。谷口プロデューサーがアニメ出身なので、オンスクリーンには皆役のサンライズ作品とは違うアニメーターが揃ったというのは僥倖だったと思います。

僕自身も亜細亜堂出身の人と同じく、僕自身も亜細亜堂出身の人と同じく、あり、メカ系作品を中心に経験してきた人とは芝居の発想が違うので、そこは面白いなとも思います。一方で、メカ総作画監督の鈴木（卓也）さんは、メカもキャラクターも、何を描いても上手い。「THE ORIGIN」の役割的にはメカ総作画監督ですけど、レイアウトからエフェクト、CGのラフまで、「ルウム編」以降は作業量も膨大になっていて大変だったと思いますが、本当に助かりました。

芝居を意識することでキャラクター表現が際立つ

——第1話を進めるにあたって、どんなことがポイントになりましたか？

実際の作業自体は他のアニメ作品と、緒なので、「THE ORIGIN」だからという特別な工程はありません。ただ、第1話は最初ということもあって、安彦さんはかなり



見下すように、何となく口元が笑っているような絵が多かった。コンテにマスクを付ければ誰がどう見てもメカになるという分かりやすさがある反面、の口元だけで表情を伝える必要もあった。安彦キャラの柔らかさでは、ラファの体のラインを微妙に見せる衣紋が印象深い。

心配されていたようです。ご自身がしばらくアー・メ・ノの現場を離れていたこともあり、「これで大丈夫か？」と、かなり気にされていましたから。当初は原画の「か」を見ても今ひとつ不安がぬくえな顔をされてはいたんです。第1話の終わりにくらのときは、これでいける、人々だね」と言ってくれました。

—安彦さんのチェックの方向性は、どのような内容なのでしょうか？

番はキャラクターの芝居で、そうですね。ちよつとした仕事なんです。が、こういう表情のほろりかきさる」とこの動きを足してほしい」という感じで細かい修正が入ります。第1話では、目線とキャラクターの別属性についてよく言われていました。例えば背の高いキャラクターと低いキャラクターがいて、理屈で言えば背の高いほうが見上げる形になるわけですが、キャラクターの上下関係が身長の高さに合っているとは限らない。背の高いキャラクターが背の低いキャラクターを見下している場合は、見上げちゃダメ」と言われました。具体的に言えば、ジンバルの芝居です。実際の身長で考えれば見上げるんですが、キャラクター表現としては逆になることもあるわけです。そこは理屈に合わせるのではなく、表現を優先させる。

—身長差がある上で、「見上げる」という芝居は、作画上ではどのように見せるのでしょうか？

そんなにおおげさな話ではありませんが、実写でも位置関係や方向性についての囁はよくついているんですよ。女優より男

かつてないハードルを越えて、アニメーターとしてまた二歩成長する

どんな体形であっても共通する要素がある

—主役であるシャアを描くことには、どんな点に気を付けましたか？

シャアはとても難しいキャラクターです。「早くマスクを付けてくれないかな」とずっと思っていました（笑）。マスクはマスクで微妙に難しいのですが、マスクさえ付けてしまえば、誰が見てもシャアになりますから。シャアの難しさは、単純な二枚目キャラクターではないところでしょう。すべてを見下しているキャラクターというの、なかなかいません。何となく口元が笑っているような絵が多いので、池田（秀一）さんの目がうまく乗る絵にしなければと思いました。細かいところでは、ちよ」として指の使い方に気を

性の俳優のほうの背が低い場合に、セッティング（セッティング）するのは昔から行われてきたことで、観客には絵に映る部分しか見えなわけですから、そこから受け取る印象を人事にするのは当然でしょう。ハスやカメラワークはリアルになさってよく流れていますが、それだけではキャラクター表現として齟齬が出ます。ですから、このキャラクターにはこの表現、という形を作り手が考えるのは、それが理屈通りでなかったとしても、それほとみにならないと思えます。あと、ドズルとランバラルも『THE ORIGIN』の芝居を象徴するキャラクターですね。この2人は、カメも入り混じり、いろいろな顔を見せるキャラクターで、特に安彦さんはドズルが好きなん、やなほのかなと思います。ドズルは『機動戦士ガンダム』でも読みかあつて、強迫狂と妻と子供に優しいという描写がありましたよね。『THE ORIGIN』では、さらに人間臭さが増して、厚みがついたと感じます。

—安彦さんが手を加えられたり、アドバイスするケースも多いのでしょうか？

白毛でのチェックだけでなく、定期的にスタジオに来て、原画、動画の仕事を見て可ってました。でも、信頼しているアーティストに関しては、まったく直しを入れないこともあるんですよ。今回は何人か安彦さんが安心して任せられるアニメーターがいて、上手い人の場合、たとえ直しがあつたとしても、「こういうときはこういう表情で……」というニュアンス的なオーダーで収まっています。

遺っています。

—シャアは年齢を重ねていったキャラクターですが、そこで変化はありましたか？

そんなには変わっていないと思います。さすがに子供時代は別ですが、声か田中（真弓）さんから池田（秀一）さんへ変わった以降は、印象としては同じだと思っています。変わったキャラクターといえば、シャアよりもカルマの印象が変わりましたね。ガルマはしぶん子供っぽくなったと思います。『機動戦士ガンダム』では森功平さんの声もあって、正統派の二枚目という印象でしたが、『THE ORIGIN』ではシャアの言うところの「お坊ちゃん」として強調されたと思います。

—そこで『機動戦士ガンダム』のイメージを参考にすることもあるのでしょうか？

参考も何も、僕は『機動戦士ガンダム』の直撃世代ですから、すでに頭の中にあるし、常に意識しています。ただ『THE ORIGIN』は、『機動戦士ガンダム』から時代を超越したことで、安彦さんの絵もかなり違ってきています。今回のアニメ化では『めぐりあい宇宙』に（絵柄を）寄せるのも考えたのですが、やはり機動戦士ガンダムにするのが一番良く、現在のような作画になりました。

—安彦さんのキャラクターの特徴として、ドズルや黒い三連星のような体格のいいキャラクターも多く登場しますね。

いえ。実は体格による差別はそれほどないんです。シャアやカルマのようなスリムなキャラクターと、ドズルや黒い三連星のようなゴツいキャラクターは、見すると違うものと感じるかもしれませんが、でも、安彦さんのキャラクターの場合、肩や腕周り、二の腕の描き方に独特なものがあるって、肉感的な描き方は共通性があるんです。ただ描きやすさで言えば、ドズルや三連星になりますね。彼らの特徴は、きりきりしているの、描くだけでも分かりやすいからです。

ちよつとした差でムードが匂い立つ

—マ・クベやテム・レイのような神様質なタイプのキャラクターも、安彦さんらしさを感じます。

テム・レイとマ・クベは、よく見ると変な顔なんです。でも「ユ・ア・ノ」の差で、とてもノールブルを感じて見えるんです。安彦さんはそのあたりの描き方かとても丁寧で、高貴な雰囲気やムードを感じさせるんです。シャアやセイラも高貴な雰囲気を感じさせるのは、その描き方によるものですね。ちよつとした形の取り方とか描写の「ユ・ア・ノ」で、匂い立つようなムードを出しているんです。ただそれかアニメーションで完全に再現されているのかと言えば、自分としてはまだまだだと感じています。僕は安彦さんの線の線を見ることができて幸せなんです。これをそのままアニメにするのはたぶん無理、かなと思います。安彦さんの生の絵だから伝えられるムードというのか、これもあるんですよ。

女性キャラクターについては、どんな特徴がありますか？

肉感的なものは男性のキャラより難しいと感じます。ちよつと柔らかい雰囲気や微妙なライン取りの変化があつて、気を抜くとその魅力が消えてしまうんです。特に腕や首、あごのラインは特に気を遣った部分です。中でもラファは難しいキャラクター

でした。第4話で少女時代が描かれましたが、年齢的には「機動戦士ガンダム」の時代とそれほど変わらないはずなんですよね。そこをどう少女っぽく描いていくか。ラファの特徴と言えはあの服ですが、体型かはつきり出ることもあって、うっかりすると大人の女性的な生々しさが出てしまうんです。かといって記号的に描くのも難しい。でもそういう難しさがありつつも、ラファはそれなりに上手く表現できたと思います。ファンが持っていたラファのイメージをそれほど崩さずに描けたのではないかな、と。

第1話の完成によって 様々な問題がクリアになる

——第1話を経たことで、作業の段取りや安彦さんとのやり取りで変化した部分はありましたか？

やはり安彦さんご自身が第1話が終わったところで、手ごたえを掴んだことでしよう。僕としても「安心で、その後のメドが立ちました。基本的な流れとしては、まず安彦さんにラフ原画を一度見ていただきたい、オーケーが出たものに關してはこちらに任せてもらう形です。演出効果に關しては、できること、できないことがあると思うけど、こうしてほしいという意見だけは出すから」と仰っていました。驚いたのは、安彦さんの圧倒的な仕事の速さです。あつという間に大量のカットをチェックするし、タイムシートも見ている。それでいてメイノのキャラ表も全部描いていて、コンテも描く。キャラクターもすぐに上がるし、コンテも1週間ぐらいで描き上げてくるんですよ。漫画原作を自分で描かれていくというのを差し引いても尋常ではない速さで、こちらが対応しきれないぐらいです。あの集中力と作業能力はどうなっているん

でしょうね。

——安彦さんがコンテを担当されたことで、かなりの時間短縮に繋がったのでしょうか？

それはあります。普通、コンテ待ちになることが多いのですが、『THE ORIGIN』の場合は、コンテ待ちや設定が上がってこないということはほとんどありませんでした。代わりに総作監の僕のところでも原画チェックが溜まりやすい状況でした。なぜならコンテがすく上がるので、第一原画（二原）は先行させていたんです。僕がリメイク修正や納品をやっている間に次作の「隙がどんどん溜まっていく」という状況下で、原画スタッフの手が止まらないのはとても効率の良い回（方）だと感じました。例えば第2話が終わっても、すでに第3話のコンテが上がっていたので、原画を進められます。演出が2人交代制だったこともあり、すぐ作打ち（作画打ち合わせ）をして、原画スタッフはどんどん描き上げていくことができたわけです。

——西村さんと安彦さんの作業分担として、西村さんの比重が大きかった作業は？

CGが絡む作画上の処理は僕のほうで決めさせてもらうことが多いですね。デジタル作業上の素材を作ることに関しては前に経験があったので、僕がラフを切って、デジタルのスタッフに説明していました。デジタルとひとりで言うってしまおうと曖昧ですが、要は作画の素材をどう作るか、撮影処理でどう組み合わせるのか、ということですね。撮影処理もデジタル上でできることが増えているんですが、そこを踏まえた上で作画ができる人って、意外に少ないんですよ。そこで自分の経験が役に立ったのではないかなと思います。撮影を担当する旭ノロダクションさんは、やりたいことを言っ

てくれたら全部心えると言ってくれたので、その前段階、カットの微妙な調整や作画用の素材作りがこちらの考えどころですね。

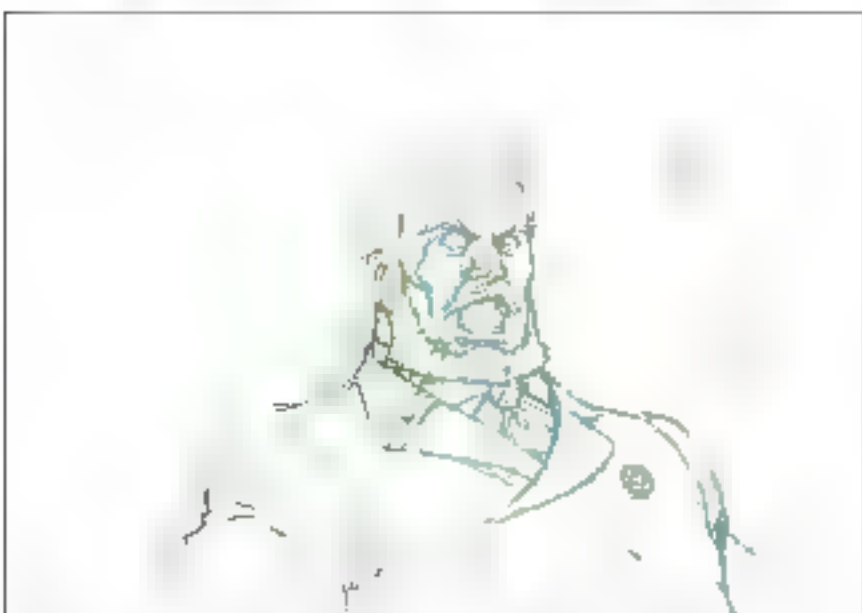
アニメの過渡期ゆえに 浮上した微妙な問題

——第2話、第3話と重ねていきましたが、改善していった部分はありましたか？

非常に細かい話なんです。線画をスキャンして「値化（濃淡のある画像を白と黒の2階調に変換する処理）」しているのですが、ロバクがどうしてもガタついて（※9）しまうんです。ロバクは3枚のリビート（繰り返し）なので、1ドットズレるだけで目立つんですよ。仕上げの段階で修正することもできるんですが、仕上げ班の人は、基本的に絵をいじりません。だから、スキヤノの段階でズレているともうダメなんです。作業者によっては独自の判断で直している方もいると思いますが、仕上げは絵を「直さない」のが基本ですから。特に『THE ORIGIN』のように微妙な線が要求される作品だと、最終的にデジタルで修正することにはなりません。これはもう少し前段階で何とかしたかったところですね。過去の作品でやっていた同トレス（※9）があまり意味のないものになって、今は全部合成ですからね。スキヤンによって1ドット、2ドットの話ではなく、全体がズレる。結局、微妙にぶれる動トレスかできないんです。こうなると全部動かすか、ピタッと止めるか。これはもう「値化している以上、どうしようもないことです」。

——実際にはどのように対応しているのでしょうか？

曖昧な領域は作らないことです。芝居も分かりやすいようにしていて、ロバクやちよつとした動きのぶれが目立たないように



体格以上のキャラクターの関係性を要するのが目線。この目線ひとつでキャラクターが力強くも、弱々しくもなる。ロバクは背の低いキャラクターだが、活力のある部分は上かっものを見るような構図が多く見受けられた。

シャア・アズナブルとの邂逅

キャスト シャア・アズナブル役 **池田秀一**

成長したキャスバル——エドワウ・マス、シャア・アズナブルを演じたのは、「機動戦士ガンダム」でも同役を演じたオリジナルキャスト、池田秀一だ。「機動戦士ガンダム」以降、「機動戦士Zガンダム」「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」でもシャアを演じてはいるが、「THE ORIGIN」のシャアはその原点にいる。そこにはどんな思いがあったのか。

過去のシャアに触れられる唯一の作品 懐古主義ではなく『THE ORIGIN』

今まで描かれなかった
過去のシャアとの出会い

——『THE ORIGIN』のアニメ化は「シャア・セイラ編」での実現となりました。お聞きになったとき、どのようなお気持ちでしたか？

アニメ化の話をお聞いたのは6、7年前くらいになりますか。ちょうど「機動戦士ガンダムUC」に、フル・フロントル役で出演していたときでした。まだどんな形になるのか決まっていないう状態で、それから数年が経ち、「シャア・セイラ編」を映像化するということをお聞きしたんです。

——『THE ORIGIN』にはどのような印象をお持ちでしたか？

作品自体の印象は「機動戦士ガンダム」のリメイクではなく、安彦良和さんのアレンジによる「機動戦士ガンダム」という印象が強かったですね。漫画原作の『THE ORIGIN』はアニメ化が決定する前から拝見していて、1巻目から驚いていたんです。機動戦士ガンダムのエピソードを守りながらも、これは安彦さんの世界で描かれているんだな、と。確かに過去の「ガンダム」をなぞるだけでは懐古主義になってしまいますから、安彦さん、すごいな——って思いつつ読んでいました。

——「シャア・セイラ編」という形で、今まで触れられてこなかったシャアの背景を掘り下げています。この点については、どのように感じられましたか？

『THE ORIGIN』で描かれていたシャアは、僕がこれまで抱いていた彼のイメージとは少し異なっていると感じました。アニメ化決定時点で、どんな内容になるのか、キャスティングまでどうするか、という話までは伺っていませんでした。全部覚えてしまってもいいんじゃないかと思う気持ちもあり、過去のシャアを演じてみたいという気持ちもありました。特にエドワウ・マスのシャアには惹かれましたね。

——こちらはやはりオフアアがあつてのことだったのでしょうか？

オフアアはありました。が、僕の周りからオフアア・セイラ編で見えてほしいというお願いをしているんです。皆さんに混ざってではないですが、安彦さんに聴いてもらって、それで決めてほしいんです。結果、シャアは今まで通り配役していただき、エドワウもオフアアをいただきました。11歳のキャスバルも受けたんですが、こちらはさ

すがに無理がありました。田中（真弓）さんで良かったです（笑）。

——エドワウの演技は、母アストライア・トア・ダイクンの死後、激変したように感じました。キャスバルにとって、アストライアの死というのは大きなターニングポイントだったと思います。

そこは『THE ORIGIN』における、安彦さんらしい描き方の影響が大きいと思います。アストライアの死からキャスバルが豹変していく過程は、非常に丁寧に描かれていると感じました。最初の「ガンダム」では、父ジオン・ズム・ダイクンの暗殺疑惑がサビ家への復讐の動機になっていましたよね。ですが『THE ORIGIN』では、母の死がより大きな鍵となっているという印象を受けました。逆に父ダイクンに対しては、テレビシリーズで描かれたほどの思いは感じられませんでした。このあたりが安彦さんらしい描き方だと感じました。

——『THE ORIGIN』でシャアの過去が描かれたことで、池田さんの中でもシャアの演技に変化はあったのでしょうか？

どうでしょう。『THE ORIGIN』のシャアは、「機動戦士ガンダム」の彼とは、また別物という感じがします。ただ、まったくの別人というわけではなく、どこかに繋がりがあるといふ不思議な感覚があります。だからといって、芝居を変えているとか、違うように演じているというわけにはありません。僕が持っているシャアのイメージに影響を与えるポイントがいくつかあって、それがテレビシリーズとの違いとして印象に残っているんですよね。

自然に演技をうながす 懐かしい感覚

具体的には、どのようなシーンにそういう感覚を覚えましたか？

例えば第2話、アルティニアと別れて、風の中を去っていくシーン。あああるじゃないですか。さよなら、アルティニア——といった振り返るあの表情は、今まで見たことがない表情かもしれないと感じました。かなり僕の中に残っているんですよ。あのシーン自体はテレビシリーズにもありませんでした。他にも、ガルマとの会話も分かりやすいところです。第3話で雨に打たれるガルマに向かって庇を作ったり、君の宮殿だ——というシーン。これも、ガンダムからの逆算ではありませんが、後

Profile
池田秀一 1947年11月1日 東京都出身
知事時代「子供として活躍」をテーマに
で俳優として活動を開始。機動戦士ガン
ダムのシャア・アズナブル役を演じた。『ONE
PIECE』の「ルフィ」役、機動戦士ガンダム
SEED DESTINYの「バスター」役、ガン
ダム 名義演じる。海外でも「ガンダム」役を
演じた。

の展開を知っているからこそ、ガルマに対するノヤアの不持ちを意識できたと思います。ガルマとの会話では、本当に何十年前の記憶が呼び覚まされました。

——シャアのガルマに対する対応は、過去のやり取りを思い起こさせました。テレビシリーズのエピソードとリンクすることで、見ている側も自然に世界観に入り込めていく気がします。

確かに『THE ORIGIN』の場合は、意識せずとも自然と演技に出てくることかありますね。僕にとっては、懐かしさを感じさせてくれる作品という印象があります。その後の作品でもノヤアを演じる、J.C.ではフル・フロンタルを演じさせてもらいました。ただ、『THE ORIGIN』がこれらの作品と違うのは、安彦さんが、実際に動く絵に絡んでくださっていることです。安彦さんの絵で演じることができるとは本当に久しぶりなので、自然に演じることができると感じました。案外、うまくいかなかった。言葉が悲しいかもしれない、安彦さんの絵に乗っていい。ノヤアのセリフとありませんが、人は流れに乗ればいい。という気持ちでした。こうした女心感はないかな。他の仕事で得ることはできませんから、とても懐かしい感覚になりました。

——安彦さんが描かれている絵のイメージが、かつてのアレビシリーズで演じられていたときの雰囲気を感じさせるんですね。

ただ、あくまで『THE ORIGIN』は新作であるということ意識しています。絵もすごいですが、僕自身とても新鮮な気持ちです。特にシャアを演じるという点でも、描かれているのは過去の物語だし、これまで彼がしたことのないセリフがほとんどです。アフレコでも新しいキャストの方が多く、その点では非常に緊張感のある中でやらせていただきました。

最初から心地良い ララアとの距離感

——ガルマ役の柿原徹也さん、ララア役の早見沙織さんといった、新しいキャストとのシーンも注目でした。池田さんとしては、彼らとのやり取りはどのような気持ちでしたか？

新しいキャストの方々については、彼らなりに演じればいい、と思っていました。実際、柿原くんには「柿原ガルマを作ればいいんじゃないの？」と聞いてました。まあ、柿原くんは言わなくても作ってくるタイプです。ただ、新しいキャスト陣は緊張したと思いますよ。以前にその役を演じられたキャストがいるわけで、プレッシャーもあったと思います。

——第4話で、いよいよ運命の女性ララア・スーンが登場しました。シャアとララアの出会いという、今まで誰も知らなかったシーンが描かれ、宇宙世紀の歴史の中においても重要なシーンだと感じました。

テレビシリーズでは特にララアの背景が語られることなく、いつの間にかノヤアの側面だった、という感じでしたね。短いシーンでしたが、ああ、なるほどな、と思ふことが多かったですね。河川の船着き場で家族の写真を見せてもらうノヤアは、象徴的だと思います。あのノヤアとララアの距離が徐々に近づいていく流れは印象に残りました。

——最初は警戒していたララアでしたが、とても自然にシャアとの距離感が縮まっていく印象でした。

ララアが足を投げ出して座っているところに、シャアがそっと寄っていく。そこで自然に、「どうしたんだい」という言葉が出るような、あの最初の言葉から関係が変化していく感じは好きですね。そこからララアの家族を巡るやりとりで、彼女との距離が一気に縮まっていくじゃないですか。最初にララアは警戒していて、シャアがどういう人か分からない、近づいていくと殺されてしまうかもしれない、という恐怖心を抱いていた。でも家族と真実の話をしているうちに、その警戒心が溶けてしまふような。別に何の説明もしてはいませんが、自然と打ち解けていく感じはいいですね。

——視聴者としては、後のシャアとララアの関係を知っていることで非常に運命的なものを感じました。

第4話で言えば、モビルワーカーを操縦して戦うシーンでもそんな感じですよ。大変な状況なのに、ノヤアとララアの会話は冷静な。たりする。遠いところに行こうか、「どこ？」「星の世界だ」というセリフのくだりも好きです。クライマックスのいい子で待っていなさい、というの奥のセリフがいいですね。そういう細かい部分でシャアとララアの関係性が、ボンッて出ているのかなという気がします。

——ララアに対する優しさが非常に印象的ですが、一方で直後に現れたギャンブラーに対しては優みを利かせています。シャアの裏に隠された怖さを感じさせる描写も随所にありました。

そうしたノヤアの描かれ方は、安彦さんの視点でしょうね。富野（由悠季）さんなら、このような方向性でノヤアを描くことはなかったと思います。そもそも富野さんはノヤアのことを描こうと思わなかっ

たでしょう。こういう発想自体がなかったかもしれません。

過去編に込められた意図が シャアの覚悟を浮き彫りに

——安彦さんもシャアを描く上で、彼の背景が分からなかったことが、過去編を作りたいという気持ちに繋がったと仰っていました。

安彦さんの意図はよく分かります。安彦さんも過去編を描くことで、シャア・アズナブル、キャスバル・レム・ダイクンという人間を掘り起こして分かったことか多かったのかもしれない。それこそ、私に「神よ」と言わせるわけですから、ノヤアが抱えているのは相当な覚悟だと伝わってきます。安彦さんは、シャアをそういうふうに描きたいんだなと思いました。

——そうお聞きすると『THE ORIGIN』におけるシャアの描かれ方からは、安彦さんの主張が垣間見えるような気がしますね。

そうかもしれません。先日、安彦さんが本一邸点『THE ORIGIN』岩波書店）を出されたじゃないですか。そちらを拝読すると、安彦さんが学生運動に参加されていた大学時代の話も書かれていて、なるほどと感ずる部分がありました。僕は安彦さんよりも年下で、全共闘といっても下つ端な世代です。安彦さんのように踏み込んでいたわけではありませんが、感じるものはありました。それは活動の良、悪ではなく、安彦さんの作品の芯にそういう感じがあるんです。この『THE ORIGIN』の中にも、僕なりに芯のようなものを見つけた。改めて意識するというより、「そういうものなんだ」と思っ取り組んでいますね。

——エピソードが進むにつれ、テレビシリーズ時代のシャアの年齢に近づいてきました。演技的に、その時代のシャアに近づけようと思慮する部分はありましたか？

それはないですね。『THE ORIGIN』に関しては僕の中では独立した作品という印象が強いので、連続や印象を合わせようというつもりはまったくありませんでした。それに僕なんか余計な心配を「な、でも、ちゃんと結構は合うようになっていきますからね。ノヤアにしても、ガルマにしても、ララアにしても、この作品の中にちゃんと繋がっていくための有りはあるわけですから。後で描かれるであろうシーンに行けば、また自然とリンクするんですよ。

オリジナルキャストとの 再会が特別な思い

——『THE ORIGIN』にはアムロ・レイ役の古谷徹さん、カイ・シデン役の古川登志

夫さん、ギレン・ザビ役の銀河万丈さんと
いった、テレビシリーズからのオリジナル
キャストの方も参加されています。アフレ
コ時はどのような雰囲気でしたか？

あまり絡むことはありませんでしたが、
面白かったですよ。変わらざるの雰囲気。
僕の出ないエピソードで、相変わらず古
川さんが「アムロくん」とかやってて
ね。同窓会じゃないけれど、そういう雰
気はありましたね。(古谷) 徹ちゃんね、
第3話にはいましたけど、出番的に僕とは
別録りが多かったと思います。まあ、終わ
ってから呑みに行くのは今も変わりませ
んね。(笑)。

——ファンからすると、こうしてオリジ
ナルキャストが揃うと特別な気持ちになり
ます。

他の作品でもこのキャストが揃うことは
ありませんからね。第5話舞台挨拶の
とき、みんなと肩を並べたのは本当に久し
ぶりだったと思います。個別に他の現場で
会うことはありますが、そのときはどう
てことはないんですよ。普通です。でも『
ガンダム』の現場になると、たとえば銀河(万
丈)ちゃんなら、「あ、ギレンだ」と思
いますね。

——皆さんと再会したときに、当時の話を
することはありますか？

あまりしないですね。当時はみんなベ
ーの新人でしたから。でも、あの当時の
メンバーが今もほとんど残っているとい
うのは感慨深いんです。結果的に、すごいメン
バーが参加していたってことなんですよ
ね。今も思いますけど、永井一郎(声)さ
んの声は『ガンダム』を支配している本
当にすごいと思いました。

——やはり永井さんの声は特別なもので
したか？

僕は今でも『ガンダム』という世界の方
向性を示してくれたのは、永井さんのナ
レーションだと思っています。実際、「宇
宙世紀0079(ダブルオーセブンティナ
イン)、地球からもっとも遠い宇宙都市サイ
ド3は、ジオン公国を名乗り……」という
ナレーションから、物語は幕を開けますか
らね。当時、永井さんと言え、やっぱり「サ
ザエさん」の波平という印象が強く、ナレ
ーションをするイメージはあまりなかった
と思うんです。それに、いくらでもやり
ようがあったわけですよ。もつと高みから
の視点で言ってもいいし、極端に言えばも
つと声を張り上げてもいい。でも、永井
さんから出たのは、あの下から来るよ
うな重いなレーションだったわけ
です。実はアフレコの本番のとき、永井
さんは「何かが見えた」

と仰っていたんですよ。永井さんに何
が見えたかは分かりませんが、きっと宇
宙世紀への未来が見えたんでしょうね。

——『ガンダム』の世界観が示すもの
を感じ取っていたんですね。

永井さんの中で「この世界観で行くんだ」
という明確なものが見えて、あのナレ
ーションになったんでしょうね。あの出
方について、富野(由緒季)さんが何か
オーダーしたというのは記憶にありませ
ん。永井さんがテストから本番を経て
いく中で見つけたということなんでは
ないかな。

長年に亘って『ガンダム』を 愛し続けた意味を提示する

——舞台挨拶では実際にファンの方
にもお会いできるわけですが、反応は
いかがでしたか？

お客さんを見てみると、やっぱり年配
の方が多くという印象ですね。きつと
38年前の、「機動戦士ガンダム」から
ファンでいてくれた人だと思っています。
最近感じるのは、そういう方たちに向
けて、何かメッセージを送りたいとい
うことです。ガンダムシリーズが築
いてきた長い歴史に対して、「そうい
うことだったんだよね」と思えるよう
な何かを送り届けられたいなと思
うんです。例えば歌って、そういう力
があるじゃないですか。「あの当時、
こんなことがあったな……」って、
いろいろ記憶が甦ってくると思
います。それと同じように、『THE
ORIGIN』を見ることで、みんなが歩
んできた38年を振り返られるよう
な、『ガンダム』はこういうことだ
ったんだ」というメッセージが伝え
られればいいなと思っています。少
年の頃を思い出するような、『ガン
ダム』はそういう作品であってくださ
い。アニメファンは世代ごとに受け
取り方が違うと思うんです。その中
で、『THE ORIGIN』のファンは、舞
台挨拶のときも、他の作品のファン
に比べて大人しいわけですよ。最近
の作品だと若いファンの方が「きゃ
ーっ」とか叫ぶのに、『THE ORIGIN』
のファンは黙って聞いて聞いている
んですよ。でも、嬉しそうに聞いて
くれるファンの方を見ると、こちら
として

も嬉しくなってしまうんですよ。

——『THE ORIGIN』のアニメ化以前、
池田さんは『F90』に出演されていま
した。ここでフル・フロンタルを演
じた経験は、本作での演技に影響を
与えましたか？

フロンタルをやらせていただけたのは、
非常にいい経験でした。「U.C」とい
う作品自体、面白かったこともありま
すし、『THE ORIGIN』とは同じ宇
宙世紀シリーズでも、まったく別の
物語という点も良かったかもしれ
ません。フロンタルはシャアのような
キャラクターではありません。シャ
アとはまったく違う人間です。極
端に言えば、フロンタルは血が通って
いない人なんです。その点で血が通
っているシャアとは、似ているよう
で正反対のキャラクターと言え
ると思います。フロンタルは「U.C」
の序盤にはそんなに出てくるわけ
ではありませんが、徐々に存在感を
示して、最後にフッと消えてしま
うような人でした。でも、とても印象
深いキャラクターでしたね。

——第6話『誕生 赤い彗星』でアニメ
『THE ORIGIN』の過去編は一区切り
となります。最後にこの作品に参加
された今の気持ちを教えてください。

まずは「やらせてもらって良かった」
という気持ちが浮かびますね。そも
そも『THE ORIGIN』がアニメ化する
ずっと前、安彦さんに「バーティで
お会いしたとき、「読んでくれていますか？」
って聞かれました。その時点では「いや
読んでいません。だって懐古主義っ
ぽくて」とお答えしてしまっ
たんですよ(笑)。まだアニメ化
するといった話は、まったく聞か
ずして、ただ懐かしいだけの作品
ではないことが分かりました。特に
過去編である『シャア・セイラ編』
はまったく新しい物語で、シャアの
語られていなかった側面に触れる
ことができたと思います。とり
あえず『THE ORIGIN』をやり終
えて、個人的には充足していますし、
良かったなというのが正直な感想
ですね。特に『THE ORIGIN』は、
「機動戦士ガンダム」のリメイ
クではないんだと気付かせていただ
いたことは大きかったと思います。

「過去の『機動戦士ガンダム』との辻褄合わせのよ うな演技はしていません。この作品の中に繋がって いくための布石はあるわけですから」

池田 忠雄 声優・俳優。『機動戦士ガンダム』でフル・フロンタル役を演じた。本作では、シャア・セイラ役を演じた。本作では、シャア・セイラ役を演じた。本作では、シャア・セイラ役を演じた。

アニメーション「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」
キャラクター&メカニカルワークス 上巻

2018年3月26日 初版発行

ガンダムエース編

発行者 青柳昌行

発行 株式会社KADOKAWA

〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

電話 0570-002-301 (ナビダイヤル)

編集企画 コミック&キャラクター局 ガンダムエース編集部

企画 石脇剛

財前智広

伊藤耕平

編集 鈴木康道

編集協力 倉田雅弘

メインディレクション 鈴木康道

執筆 俣手洗光司

河合宏之

鈴木康道

監修 株式会社サンライズ

アートディレクション・デザイン・DTP 小林博明(Kプラスアートワークス)

印刷・製本 凸版印刷株式会社

本書の無断複製(コピー、スキャン、デジタル化等)並びに無断複製物の譲渡及び配付は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

KADOKAWAカスタマーサポート

[電話] 0570-002-301 (土日祝日を除く11時～17時)

[Web] <http://www.kadokawa.co.jp/>

[[お問い合わせ]へお進みください]

※製造不良品につきましては上記窓口にて承ります。

(古書店でご購入されたものについてはお取替えできません)

※記述・収録内容に間違いや質問にはお答えできない場合があります。

※サポートは日本国内に限らせていただきます。

定価はカバーに表示しております。

©創通・サンライズ

2018 Printed in Japan

ISBN 978-4-04-106270-8 C0076

Animation
「MOBILE SUIT GUNDAM THE ORIGIN」
CHARACTER & MECHANICAL WORKS
First volume



9784041062708

ISBN978-4-04-106270-8

C0076 ¥2800E

定価：本体 2,800円(税別)

KADOKAWA



1920076028007

Animation
「MOBILE SUIT GUNDAM THE ORIGIN」
CHARACTER & MECHANICAL WORKS
First volume